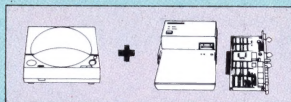
闘うパソコンゲームマガジン
1989年12月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第12号 通巻第61号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可
コンプティーク
1989 12月号 530yen
発売直前!
第1部全シナリオ公開
BURAI[ブライ]
付録
お元気コミック
2連発
新連載 NeXT GENERATION
トップをねらえ!
そうま竜也
ルーンワース
迎 夏生
'89 クリスマスソフトプレゼント付
最後のRPG大特集
ドラゴンスレイヤーVI/ワンダラーズ
フロム イース/セレクテッド・ソーサリアン/プール・オブ・レイディアンスAD&D®
ルーンワース/エメラルド・ドラゴンほか

C&C Computers and Communications

キミの88が、いっきにCD-ROMマシンに大変身。

CD-ROMのショッキングパワーは、いま、キミが持っている88*でも思う存分楽しめるんだ。別売のCD-ROMドライブとインタフェースセットを追加するだけで大丈夫。思いもかけない楽しさが体験できるぞ。

キミの88をCD-ROMマシンに変身させるのは、とっても簡単。CD-ROMドライブとインタフェースセットをつなげるだけでOKなんだ。インタフェースボードにはオーディオ出力端子がついているから、オーディオセットとつないで豪快なステレオサウンドを楽しんでほしい。もしキミがPCEngine用CD-ROM²を持っているなら、そのCD-ROMドライブ(CDR-30)を88用のCD-ROMドライブ(PC-8801-30)のかわりに使うこともできるよ。

PC-8800シリーズとCD-ROMの接続法

●PC-8800シリーズ専用のCD-ROMドライブ(PC-8801-30)またはPCEngine用のCD-ROMドライブ(CDR-30)を用意。

●CD-ROMインタフェースセット(PC-8801-31)にドライブをセット。

●キミの88の裏側にある拡張スロットにインタフェースボードを挿入。

●インタフェースボードのオーディオ出力端子に外部オーディオを接続。(CD-ROMのサウンドは外部オーディオから流れます。)

＊適応機種:PC-8801MA2/MA/FA/MH/FH/mkⅡMR/mkⅡFR/mkⅡTR/mkⅡSR
(PC-8801/mkⅡ/FE/FE2、PC-88VA/VA2/VA3、PC-98DOでは使えません。)

＊PCEngine用のソフトを88で使用することはできません。

CD-ROMドライブ(PC-8801-30)
標準価格……………………30,300円(税別)

CD-ROMインタフェースセット(PC-8801-31)
標準価格……………………34,800円(税別)

ますます身近に、パワフルデビュー!

これからパソコンをはじめるぞ、というキミにぴったりのPC-8801FE2。ふつうのテレビにつないで、簡単に本格パソコンの世界を実感できる。スピードも、ますますアップしたし、FM音源の迫力サウンドで、PC-8800シリーズの楽しいソフトがたっぷり楽しめて、119,000円。これは、見逃せないね。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE2
テレビとつなげる本格パソコン
320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格 **119,000円**(税別)
(ディスプレイは別売です。)
＊CD-ROMドライブを接続することはできません。

同時新発売

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

90周年。新たな未来へ……

お問い合わせは、最寄りのNECへ。

北海道支社(札　幌) 011(251)5531
中 部 支 社(名古屋) 052(262)3611
中 国 支 社(広　島) 082(242)5503
東北支社(仙台) 022(261)5511
北陸支社(金沢) 0762(23)1621
四国支社(高松) 0878(22)4141
東京支社(東京) 03 (456)3111
関西支社(大阪) 06 (945)1111
九州支社(福岡) 092(271)7700

ニュースが続々やってくる。88は、いま、最高に面白いぞ。

いますぐハガキで

CDたから箱 1万人プレゼント!!!

あの名作ソフトが、20曲ものゲームミュージックが（初公開の未発表曲もあるんだぜ!）、英会話、パソコンアート作品からバリバリの新作ソフトのデモまで、CD-ROMにめいっぱいつめこんだ「CDたから箱」（ほんとにたから箱だよ。これは）を1万名様にプレゼント!!（CDたから箱のデジタルサウンド部分は、一般のCDプレーヤでも楽しめます。）

手にいれたい君は、官製ハガキに「氏名」「住所」「性別」「年齢」「学年（職業）」「この冬、遊びたい・使いたいソフト」そして、「CDたから箱希望」と明記の上、下記宛先まで送って下さい。抽選で、毎週毎週1,000名様（合計1万名様）にプレゼントいたします。

- ●宛先　〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル 日本電気㈱ パソコン（34-4730）「CDたから箱プレゼント」係
- ●最終締切　平成元年12月30日（土）当日消印有効

賞品の発送をもって、発表に代えさせていただきます。

パソコン10周年記念 「ぼくらの88人気投票」実施中!

PCシリーズパソコンが誕生して10年。今のパソコンの流れは、すべてPC-8800シリーズが作ったといっても大げさじゃない。そして、ボクらのパソコンはだんぜん88だ。だから、ここらでちょっとおもいでの88、ぼくらの88をふりかえってみたい。さぁ、キミのお気に入りの88は、どれだろう。もちろん今度の新88でもOK。

官製ハガキにキミのお気に入りの88機種名1つと「住所」「氏名」「性別」「年齢」「学年（職業）」「この冬、遊びたい・使いたいソフト」そして、人気No.1になると予想する88機種名1つを記入し、下記宛先まで送って下さい。

投票者全員の中から5名にCD-ROMドライブを。そして、人気No.1に輝く88を当てた方全員にオリジナルテレホンカードをさしあげます。

- ●宛先　〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル 日本電気㈱ パソコン（34-4730）「ぼくらの88人気投票」係
- ●締切　平成2年1月31日（水）当日消印有効

賞品の発送をもって、発表に代えさせていただきます。

学園のパソコンクラブの皆さんへPCポスターさしあげます。

学園パソコンクラブポスタープレゼント

いよいよ秋の学園祭シーズン到来、パソコンポスターを使ってひと味違う目だち方をしませんか。ご希望のクラブまたは同好会の方はどうぞお申し込みください。官製ハガキに送付先ご住所/お名前/学年/電話番号/クラブ所在の学校名/クラブ会長名/クラブ会員数をご記入の上、下記までお申し込みください。

- ●宛先　〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル 日本電気㈱ パソコン（34-4730）「学園パソコンクラブ」係
- ●ご提供ポスター　NECパソコンPCシリーズのポスター数種類。
- ●締切　平成元年11月30日（木）当日消印有効

新しい88を買って、チャレンジしよう!

「スペースボールベアーズコンテスト」

こんどの88についてくるゲームソフト「スペースボールベアーズ」で遊んで、コンテストに参加しよう。ハイスコアがでたら、画面に出てくるパスワードと得点をハガキに書いて送ってね。さあ、月間MVPをめざそう。

- ●宛先　〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル 日本電気㈱ パソコン（34-4730）「スペースボールベアーズ」係
- ●表彰・賞品　毎月のベスト5は、月間MVPとしてパソコン雑誌誌上で表彰のうえ、マックベア福袋をプレゼント。参加者全員から抽選で毎月300名様にマックベアテレカをプレゼント。
- ●参加資格　新しい88（PC-8801MC/PC-8801FE2）の本体をお買上げの方ならどなたでも。
- ●期間　平成元年11月～平成2年1月末日

88の耳より情報がいっぱい。

「88情報ダイヤル」。

いまなら電話で、88のすべてがわかっちゃう。「88情報ダイヤル」は、こんどの88、PC-8801MC・PC-8801FE2の最新情報をいろいろと紹介。また、CD-ROMのサウンドや、88人気投票の中間発表、「スペースボールベアーズ」月間MVPの発表など、PC-8800シリーズの耳より情報がいっぱい聴けるんだ。ぜひ一度、電話してみようよ。

「88情報ダイヤル」電話番号 **03-5396-8800**

期間：平成2年1月末まで　※電話番号はお間違いのないよう、よく確かめておかけください。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03（452）8000　大阪06（943）9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日（祝日を除く）電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン　日本電気グループ

1989 ⑫ December Vol.61 発行／角川書店

CONTENTS 12

COVER & PINUP
AD／高木和雄
PHOTO／大塚勉
STYLING／藤野笛羽
HAIR＋MAKE／白川正行
MODEL／吉田真里子

突然ですが、クリスマスです。ちょっと待ってよ～、と騒ぐ間もなく今年最後のイベントが刻一刻とせまっています。今年こそはこんな女の子と2人きりのイブが過ごせますように……。

特集 クリスマス ソフト プレゼント付

'89最後のRPG大特集

1989年の最後を締めくくる特集は
御存知、大RPGなのである!!
紹介全ゲームのソフトプレゼントも付いて、
いま注目の、最新RPGを大解剖するのだ!!

新連載コミック 巻末

読者参加ゲームと連動し、
超人気アニメの続編、コミックで登場！

原作／GAINAX
作画／そうま竜也

BURAI［ブライ］原色秘宝館

第1部の全7シナリオを一挙公開！ 飯島健男氏vs.荒木伸吾氏のVIP対談やCDプレゼントも付いたお買得付録。

233 アイドルデータバンク
●吉田真里子

表紙＝データバンクの世界は、今月も健在です。今月は、真里子ちゃんと２人きりの旅行に御招待。

DRAGON GYM 265
巻頭インタビュー
●川越美和

トップシークレットテレフォン (03)221ー9999

CALENDAR
『フォーチュン・クエスト』
角川スニーカー文庫から12月１日発売。
深沢美潮／作
迎　夏生／イラスト

PC-8801SR／VAシリーズ 5枚組 価格8,700円（税別）

新作新発売12/10

Dragon Slayer®

The Legend Of Heros

シリーズ第6弾で原点に孵(かえ)った。

初代ドラゴンスレイヤーを完成させたときの感動は特別なものでした。
それからは、なにかしら新しいアイデアを盛り込むということを、いつも第一に考えて作ってきました。
ナドゥ・ソーサリアン・イースやイースIIIを送り出すときも、画面をひとめ見ただけでそれとわかる強烈な個性を感じてもらえたかどうかが、一番気にかかることでした。
でも、それは初代ドラスレを完成させたときに感じられたものとはいつも少し違うものでした。
作目のドラスレは、初代ドラスレを作ったときの、素朴で真剣でまじめな、あのときにもどり、「ドラスレを新しく生れかえらせる!!」という気持ちで、あえて"VI"の冠を取りました。
画面を見る限りでは"普通のRPG"だけど、進めていくうちに、じわじわと"新しい何か"を心の奥から感じてしまう、それが感じられたら!
ファルコムがまたひとつ大きくなった(レベルアップした?)とほめてやって下さい。

■通信販売（送料無料）

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代金お支払い下さい。

●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して現金書留で申し込み下さい。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

はるか昔、いや、もしかしたら遠い未来のことかもしれない。
とにかく、ただ言えることは、「イセルハーサ」と呼ばれる、豊かな自然に恵まれた世界があり、そこに自然の恩恵を受けながら生活する人々が住んでいるということだけだった。
大小いくつもの島々、島大陸、そしてそれらをとりまく青く美しい海によって形成されるその世界には、ファーレーン、ウォンリーク、ラヌーラ、ソルディス、モレストンの5つの国があった。
イセルハーサのほぼ中央に浮かぶロンウォール島と、それよりはるかに小さいサースアイ島の2つの島を治めるファーレーン王国は、国土が小さいこともあって、これといった特産物のない貧しい国だった。しかし、そこに住む人々は少々の貧しい生活をものともせず、心優しきアスエル王の統治のもと、平和な日々をすごしていた。ところがある晩のこと、予告なしの異変が首都ルディアで起こった。普段あまり見られないモンスターたちが、大挙して北の方角から船に乗ってやってき、城に攻め込んできたのだ。突然の夜襲の上、何故か城門のかんぬきが外されていたため、モンスターたちは、たやすく城門に侵入。城の兵士たちと戦闘になる。今までモンスターなど見たことのない兵士たちは驚きとまどい、しばらく混戦状態が続く。が、夜が明ける頃にはモンスターの勢力が衰えはじめ、ついには首都から追い払ってしまう。
当面の危機を脱し、人々は歓喜する。が、それはすぐにおさまってしまう。国王アスエルが、モンスターに殺害されたと知らされたからである。この時、世継ぎのセリオス王子は、わずか6才。アスエル王を見とったという側近のアクダムは、王から摂政の任を与えられたと言い、セリオス王子が16才の年に王位継承するまでファーレーンを統治すると宣言する。そして王子は、王位継承の時まで、サースアイ島のエルアスタの町で養育されることとなった。
それから約10年の歳月が流れた。物語は、セリオスが16才の誕生日を迎える2ヶ月前、エルアスタの町から始まる……。

「イセルハーサと紋章」

イセルハーサは5つの国(ラヌーラ王国、ファーレーン王国、ソルディス王国、ウォンリーク公国、モレストン共和国)で構成されている。大小さまざまな島々、島大陸によって形成されたこの世界は、山・湖・森・草原・砂漠といった雄大なる大自然の景観を望むことが出来る。
この世界に住む人々は、光の女神フレイヤと天上の神ヨシュアを信奉し、今でいう中世ヨーロッパと同じ水準の生活を営んでいる。また、5つの国にわかれてはいるが、彼らには人種というものが存在しない為、国家間の争い事もなく、この紋章に見られるように、各国のシンボルを盾に均等に表現し、永遠の平和を誓っていた。

ラヌーラ王国(CHARGE-1)
シンボルマーク…槍の穂先

●5つに分割された盾は「イセルハーサ」を形成する5つの国を表現している。
●ラヌーラ王国とは?…ウォンリーク公国と多島海をはさんだ位置にあるこの国もまた、森と山の多き国である。首都はセリスにあり、その近くには竜の卵と呼ばれる古代の建造物がある。漁業がさかんで、ヨルドの港やスエルの港がそのメッカとなっている。時として、シーラスという魚がつれる。このシーラスは光る物を口に入れる習性があり、腹の中からコインなどがよく出てくる。味もまた格別である。北東にあるナッシュの町には、この国で唯一つ銀製の武器や防具が売られている。南に位置するアムダより東へむかうと、国境の洞窟と呼ばれる所がある。この洞窟を抜けるとソルディス王国に入る。多島海には海賊が住んでおり、ラルファ・・ヨルド間の定期船が時折りおそわれたりすることがある。

ファーレーン王国(CHARGE-5)
シンボルマーク…グリフォン

●ファーレーン王国とは?…5つある国の中では一番小さな国でロンウォール島とサースアイ島の2つの島からなる。首都はルディア。ロンウォール島の中央部にある。これといった特産物はなく、どちらかといえば貧しい国である。首都の西に、ベルガの鉱山があり、ここから採れる鉱石で貿易を行っている。ベルガよりさらに西へ行くとネリアの港に着く。ここには隣国のウォンリークへ行く定期船があり、またウォンリークから運ばれてきた品々も売られている。武器などはルディアより良いものが売られている。サースアイ島には唯一エルアスタという町があり、セリオス王子は少年期の大半をここですごした。サースアイ島とロンウォール島は海底洞窟によってつながっており、一般にそこは「岬の洞窟」と呼ばれている。ルディアの東には、クルスの村があるがそこは農耕が行われているだけで特筆することはさしてない。

ウォンリーク公国(CHARGE-2)
シンボルマーク…教典(本)

●ウォンリーク公国とは?…ファーレーンの西にある国で、森と山の多き所である。首都はリーゼルにある。この国の東にあるマクネル島には、グエンの塔と呼ばれるものがあり、また東西に暗き洞窟が一つずつあり、東を流血の洞窟、西を試練の洞窟と言い、モンスターどものすみかとなっている。ウォンリークの南東にあるリファの砦には港があり、ラヌーラ王国のヨルドにむかう定期船が出ている。が、現在は定期船がヨルドにむかったまま、戻ってこないために運休の状態になっている。リーゼルの東に東西に走る山脈がある。この山脈より北側は、一船に「ジャグリ」と呼ばれる無法地帯になっており、流刑囚や犯罪者が数多くいるという。

モレストン共和国(CHARGE-3)
シンボルマーク…マリスカの葉

※「マリスカ」とはラテン語でイチジクの一種
●モレストン共和国とは?…5つの国の中で唯一つの共和制をしいている国家。首都は、コルクスにあり、大統領が統治している。この国には盗賊の町ファンガスがある。この町の北に 狼の口 と呼ばれる洞窟があり、その中に大盗賊が盗んだ品物が納められているという。また、この国には「水晶塔」と呼ばれる古代の建造物があるが、今はモンスターたちのすみかとなっている。

CREST
「イセルハーサ」のシンボルマークである 眠れるユニコーン 。かってこの地が大陸であった頃の名残であると思われる。

The Legend Of Heros

MANTLING
「イセルハーサ」に点在する"聖域と呼ばれる領域に住むと言い伝えられる(神の羽をイメージされている。)

SUPPORTER
"ドラゴンを殺めし者"を意味すると言う「イセルハーサ」の守り神。

ソルディス王国 (CHARGE-4)
シンボルマーク…ハープ(琴)

●ソルディス王国とは?…国土の半分以上を砂漠に占められている王国。首都はバズヌーンにある。商業のさかんな国で、特に砂漠の中央 にあるオアシスに近い、エメの町で開かれる奴隷市場は有名である。この国に住む男性の大半は頭にターバンというものを身につけている。
ソルディスの東に位置するカウルの村にはドラゴン牧場がある。北のルドラの港には、モレストン共和国のリシェールへむかう定期船がある。

GARTER
古代文字で書かれたモットーには、この地を守る伝説の英雄と、3つのキーワードが記されていると言われている。

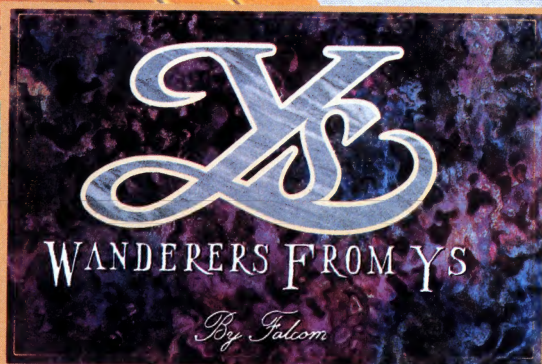
日本ファルコム株式会社 Falcom
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

イース／イースII／ワンダラーズ　フロム　イースはそれぞれ楽しめますが続けてプレイすればさらに30倍は楽しめます。

シリーズだけど・・・

どのイースからでも始められます。

時代が勇気を求めている！
あの感動を、あの興奮を、さらに鮮やかなイメージで
描きだされる。いま、新たなる冒険が幕を開けた。

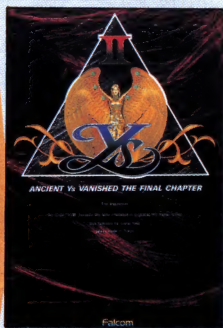
ワンダラーズ　フロム　イース

■対応機種
- ●PC8801SR　VAシリーズ5-2D（5枚組）
- ●PC9801　PC286シリーズ
  5-2HD、3.5-2HD（3枚組）

※FM音源対応
※ジョイスティック対応
※2ドライブ専用
※PC9801シリーズは256K以上必要です。
※PC9801シリーズは2HD版のみ発売となりますのでご注意下さい。
※PC9801　Uでは動作しません。

- ●MSX2 3.5'-2DD（5枚組）

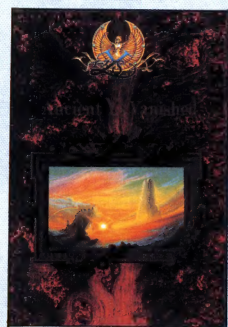
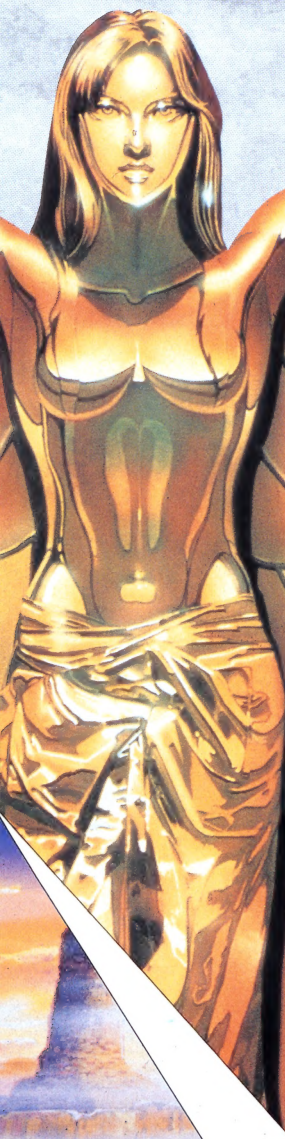
優しさから、感動へ。
前作のすべての謎が、いま興奮とともに解き明かされる。
冒険は、体験へ。そして思い出に。
さらに深く心に刻みこまれていく。

イースII

Ancient Ys Vanished The Final Chapter

■対応機種
- ●PC8801SRシリーズ 5'-2D（4枚組）
- ●PC9801 PC286シリーズ
  5'-2HD、5'-2DD、3.5'-2DD（3枚組）
- ●X1-turboシリーズ 5'-2D（4枚組）
- ●FM-77AV専用 3.5'-2D（4枚組）
- ●MSX2 3.5'-2DD（3枚組）

6冊の書が綴るイースの謎。
いま、勇気を道標に、限りない冒険が始まる。
多くの感動を巻き起し、
PRGに新ジャンルを確立した傑作！

イースI

Ancient Ys Vanished

■対応機種
- ●PC8801SRシリーズ 5'-2D（2枚組）
- ●PC9801 PC286シリーズ
  5'-2HD、5'-2DD、3.5'-2DD
- ●X1-turboシリーズ 5'-2D
- ●FM-77 3.5-2DD
- ●FM-7 NEW7 5'-2D（2枚組）
- ●FM-77AV専用 3.5-2D（2枚組）
- ●MSX2 3.5-2DD

●高速三重スクロール、横スクロールを重ね合わせることで遠近法を実現。いままでにない奥行きを表現。
●戦闘シーンでのアクション性を高めることで、よりリアルでスリリングな興奮を実現。
●ストーリを見せるための演出を重視。まるでアニメを見ている感覚でプレイできる。
●Ys シリーズの特徴である無理のない展開、スムーズなゲーム進行を受け継ぎ、さらにプレイヤーの腕次第で行動半径を広げられるようになった。

MSX 2版
10月20日
好評発売中

■各機種8,700円(税別)

●3部構成からなる壮大なストーリーが、前作の残した謎のすべてを解き明かす。
●アイテム数が増えたとともに、6種類の魔法が新たに加わり、戦闘バリエーションも豊富。
●ファルコムならではの曲線と立体感を駆使し、よりリアルになったグラフィックスに注目。
●レコード・CD化され、話題をさらった前作のBGMをはるかにしのぐオリジナルBGMが24曲。
●その他、重ね合わせ処理や高速スクロール、操作性と、あらゆる面で前作をこえた!

■各機種7,800円(税別)

●立体感あふれる美しいグラフィックが、謎に包まれた世界を彩る。
●多彩攻撃バリエーションを誇る、個性的なデカキャラが7種類も登場。
●2部構成でメリハリのきいた深いストーリーは、ドラマチックに展開していく。
●ハートの限界まで追及した、ハイレベルな話題のBGMは15曲。
●ゲーム終了後には、優しく爽やかな余韻を感じることができるだろう。

■各機種7,800円(税別)

多くのファンに支えられて数々の栄光を奪取!

■ログイン(アスキー)

◎イース
'87BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)3位受賞
'87BHS大賞サウンド賞
'87BHS大賞リアルタイムアドベンチャー賞
'87BHS大賞ゲームデザイナー賞

◎イースⅡ
'88BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)大賞受賞
'88BHS大賞リアルタイムロールプレイング賞
'88BHS大賞サウンド賞(日本ファルコム)

■コンプティーク(角川メディアオフィス)

◎イース
'87SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞
※毎月のTOP20、'87年10月に1位で登場以来、4位以内を19ヶ月連続で記録しました。
◎イースⅡ
'88SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞

■テクノポリス(徳間書店インターメディア)

◎イース
'87人気ゲームBest50 1位
◎イースII
'88人気ゲームBest50 1位

■POPCOM

◎イース
'87ポプコム大賞大賞受賞
◎イースⅡ
'88ポプコム大賞大賞受賞

■アソコン別冊(辰巳出版)

◎イース
パソコンゲーム1989大集合1位

■'88ソフトウェア・オブ・ザ・イヤー(日本ソフトバンク)

◎イースⅡ大賞受賞

イースの世界は無限に拡がりつづける!

■レコード/CD/カセット

〈キングレコード〉
◎ミュージック・フロム・イースCD ¥2,812 CT ¥2,359
◎ミュージック・フロム・イースⅡCD ¥3,008 CT ¥2,637
◎交響曲イース CD ¥3,008 CT ¥2,637
◎ファルコム・スペシャルBOX'89 8cmCD(6枚組) ¥7,323
◎THE VOCAL FROM Ys CD ¥1,545 CT ¥1,133
◎PLUS MIX VERSION From Ys, YsⅡ, SORCERIAN & STAR TRADER CD ¥1,545 CT ¥1,133
〈アルファレコード〉
◎ファルコム・ゲーム・ミュージック CD ¥2,627 LP ¥2,070 CT ¥2,070
〈アポロン音楽工業〉
◎ザナドゥ VS イース CT ¥937

■書籍

〈JICC出版局〉
◎イース冒険の書 ¥1,200(税別)
〈角川書店〉
◎小説イース「失われた王国」 ¥430
〈双葉文庫〉
◎ゲームブック「イース戦慄の魔塔」 ¥420(税別)
〈音教社〉
◎ピアノソロ(イース全曲) ¥2,000(税別)
〈冬樹社〉
◎イース グローバル ガイドブック 発売予定

■その他

〈ファミコン〉
◎イース(ビクター音楽産業)
◎イースⅡ(ビクター音楽産業より発売予定)
〈セガ MARKⅢ〉
◎イース(セガ・エンタープライゼス)
〈PC-ENGINE〉
◎イース/イースⅡ(ハドソンより発売予定)
〈アニメ〉
◎イース(キングレコード)より発売予定

■ワイ・エス、イースは、日本ファルコム㈱の登録商標です。

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代金お支払い下さい。

●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して現金書留で申し込み下さい。

日本ファルコム株式会社 Falcom
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオ・ビル
TEL0425(27)6501 FAX0425(28)2714

ソーサリアン

プログラム

このシステムディスクが「ソーサリアンシステム」の命ともいうべきものです。つまり、MS-DOSやBASICのようなもので、なくてはならないものなのです。システムディスクがないと、シナリオは一切動作しません。しかし、これがあれば次から次へと発売される追加シナリオをプレイしたり、ユーティリティーでキャラクターをパワーアップさせたりできるのです。それは、「ソーサリアンシステム」だけが持つ特徴であり、他のゲームでは絶対真似できない面白さなのです。

ユーザー

今までの冒険の結果をセーブするのがこのユーザーディスクです。

大事なご注意／追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアンシステム」が必要です。

ソーサリアンシステム本体

- ●PC-88SRシリーズ 5' 2D(5枚組)
- ●PC-98F/VM 5' 2DD(5枚組)
- ●PC-98U/UV 3.5' 2DD(5枚組)
- ●X-1turboシリーズ 5' 2D(5枚組)
- ●PC-88VA専用 5' 2DD(5枚組)

各機種 **9800円**

Sorcerian System

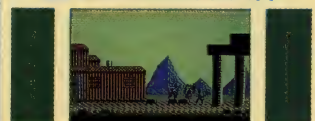
ユーザーのニーズにこたえ、魔法や武器の売買が簡単に。ソーサリアンの世界がさらに広がります。ファン必携のアイテム。

- ■道具の売買
- ■魔法をかける
- ■名前の変更
- ■ユーザーディスク・ツール
- ■BGM
- ■「ソーサリアン」クイズ
- ■お便りコーナー
- ■ドラゴンと戦う
- ■「ミニミニソーサリアン」

魔法をかけるのが面倒くさい。もっと強い武器が欲しい。アイテムにかっこいい名前をつけたい等、ユーザーのみなさまの熱い要望におこたえするのが、このユーティリティーVol.1。これで君たちのソーサリアンの世界がぐんと広がります。ほかにも、キングドラゴンと闘うことができる。他機種のBGMが聞ける。遊び心いっぱいのミニミニソーサリアンなど盛りたくさんの内容。ソーサリアンファン必携のアイテムです。

各機種 **3800円**

Sorcerian System

前作をしのぐ、ソーサリアンファン待望の追加シナリオ第一弾。AVGの要素が増えたので、謎解きが好きな人におすすめです。

魔性の島

沖合いのとある名も無き島で奇妙な事件が起きていた。島のすぐそばを通る船が次々と消息を絶っている。かつて、海賊の住家だったその島にいったいどのような謎が秘められているのだろうか?

いけにえの神殿

とある村の近くの古代遺跡に、一人の女神官がモンスターを従えて現れた。「新月の夜に若い娘をいけにえとしてさしださねば世界を破滅においやる」と言うのだが……。

悪魔に魅いられた花

数多くの貴金属を出す鉱山の村で、疫病がはやりだしたという情報が流れてきた。村のそばにあるカルデラの山の窪地に良く効く薬草が生えているというのだが、そこへの道は落盤のため閉ざされていた……。

ああ、ジョセフィーヌは今何処に……

ケメケメ王国のプリンセス、マーベラの可愛がっていたペットのジョセフィーヌが、城の地下に広がるダンジョンに迷い込み行方不明になってしまったのだ!? さあ、大変だソーサリアン! ジョセフィーヌを捜し出せ!

アマゾンの剣(つるぎ)

女だけの町、ヴァネルバの使者がペンタウアへやってきた。王が行方不明になり、魔物が街を荒しているというのだ! さっそく、何人かのソーサリアンがヴァネルバへと旅立って行った……。

各機種 **3800円**

システム

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

シナリオ

3枚のシナリオディスクの中に、1本で1作品に匹敵するような完成度の高いシナリオが、全部で何と15本。どのシナリオから始めてもOK！もちろん各シナリオごとにデカキャラも登場します。そしてレコード・CDにもなった、美しい背景に流れるハイレベルなBGMが全60曲。さらに7つの星をかけあわせて作る120種類の魔法もビジュアルな効果で魅せてくれます。

呪われたオアシス

砂漠に唯一のオアシスが砂漠の王ルワンによって汚されてしまった。オアシスを元に戻すにはルワンの城にある聖水をオアシスの中に注がなければならないというのだが……。

ルシフェルの水門

モンスターによってつくられた水門によって町の水源が止められてしまった。水門をひらくカギとなる3本の剣をあつめ町にうるおいをとりもどす。

紅玉の謎

静かな森に、血のように赤く輝く宝石が降ってきた。森の生き物たちは紅玉の光にまどわされた。紅玉を破壊し再び森に平和を取り戻すのだ。

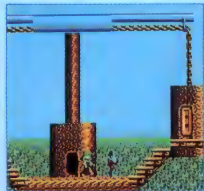
ロマンシア

緑豊かな北の王国ロマンシアで王女セリナ姫が何者かにさらわれたという事件がおき、援助を求める声が各地へとばされた。特に呪いをとく占い師と医者が必要だというのだが……。

消えた王様の杖

町の平和を司る王様の杖がゴブリンによって盗まれてしまった！乱れた町を元に戻すため一刻も早く杖をとりかえさなくてはならない。

呪われたクィーンマリー号

新たなる冒険を求めて海に乗り出した彼らの前に立ちはだかる黒い影。船の上を舞台としてた、人間ドラマの背後に見えかくれする謎の呪いと死の恐怖に立ちむかえ。

その他にも以下のシナリオが楽しめます

- 盗賊たちの塔
- 暗黒の魔道士
- 不老長寿の水
- メデューサの首
- 氷の洞窟
- 失われたタリスマン
- 囚われた魔法使い
- 暗き沼の魔法使い
- 天の神々たち

Sorcerian System

戦国の世に巣くう"魔"を討て！日本を舞台にソーサリアンが活躍する。5' 2Dでは、2枚組になるほどの長編。追加シナリオ第2弾。

武田信玄の章

京の都へと進軍しはじめた武田信玄は、三河の三方ヶ原において織田・徳川連合軍を撃破した。快進撃を続ける信玄に魔の気配を感じるという。

織田信長の章

宿敵武田氏を滅ぼした織田信長は、本州のほぼ半分を征服していた。この凄まじい戦いぶりを見せる信長に、ただならぬ魔の気配が感じられた。

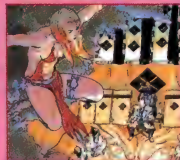
豊臣秀吉の章

豊臣秀吉が天下を統一してから、日本は戦のない平和な日々が続いた。しかし、天下統一しただけでは物足りず、2回にわたって朝鮮へ出兵した秀吉に、魔がとりついていると確認された。

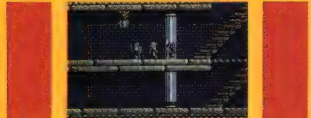
真田幸村の章

大阪夏の陣において、豊臣家は滅び、最後まで徳川軍を悩ませた真田幸村も戦死してしまった。しかし魔の力でよみがえった幸村は、忍者軍団を組織し、徳川家康の暗殺をもくろんでいるという。

徳川家康の章

ソーサリアンが真田の里から戻ってしばらくの後、徳川家康から江戸へ来るよう招待状が届いた。しかし、微弱ではあるが、江戸城から魔の気配が感じられた…。

各機種 3800円

Sorcerian System

広大なピラミッド、神殿、迷宮のトラップをかわし、魔の本体ギルバレスを倒せ！追加シナリオのシリーズ第3弾。

血ぬられた王家の秘宝

広大なピラミッドの中に不思議な力をもつ秘宝が隠されている。かつて1人の呪術師が探しにいった処、それきり消息をたってしまったという。

魔の下僕ガッシュの陰謀

美しいラ・フォーヌの森にギルバレスの下僕ガッシュが城塞を築き上げていた。ギルバレスのもとへ到達するためには、その城塞を通り越さなければならない。

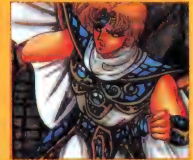
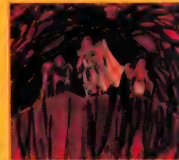
心を失った姫君

ギルバレス島に近いリドニア王国で、チェルシー姫がさらわれたという。リドニア王はソーサリアンに姫の救出を託した。

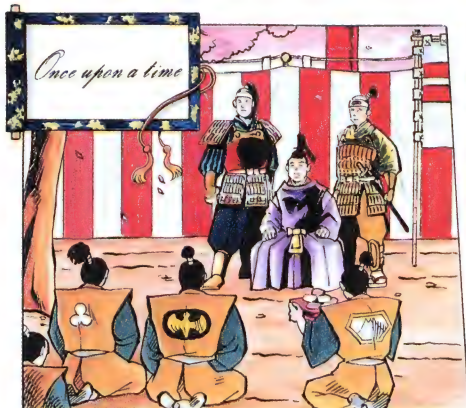
嘆きの神殿

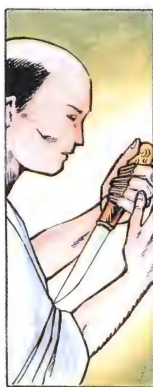
ギルバレスがいるという山の中腹に、神殿が立ちはだかっていた。迷宮の入口になっている神殿を何としても突破しなければならない。

魔王ギルバレスの迷宮

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。いよいよソーサリアンとギルバレスの最後の戦いが始まる。

各機種 3800円

※表示価格に消費税は含みません。

アメリカ人アーティストJ.S.スタイン

❶SHOGUN主催の桜鑑賞会「HANAMI」が今年もYEDOのKINKAKUJIで始まる。全国から呼び出されたDAIMYOはみつぎものののNENGUを差し出さねばならなかった。

❷そのころ，日本でNo2の実力者ASONOは，SHOGUN "YOSHIMUNE" のため，MIKADOから預かったCHANOYUの道具を持ってHANAMIに向かっていた。

❺ASONOは，あまりのHAJIに堪えきれず，その場でHARAKIRIをしてはてた。ASONOのHARAKIRIはDAIMYOらしい壮絶なものであった。

❻ASONOの第一の家来KAROであるOH-ISHI以下，ASONOに仕えた四十七人の家来は，ARUJIのASONOが理不尽な理由からHAJIを受けたことを知り，復讐を誓いあう。

世界初のカルチャーギャップ

HARAKIRI（ハラキリ）

●PC-88SRシリーズ・VAシリーズ・PC-98DO対応/5"2D 4枚組

●標準価格8,700円（税別）

■スタインバーグ氏による忍者研究書「忍者本」付き

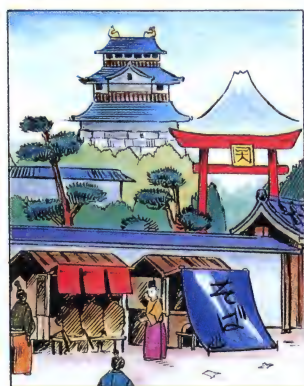
●登場する人物・団体名・地名はすべてフィクションです。実在の人物・団体名・地名とは一切関わりありません。

株式会社ゲーム アーツ

〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL. 03(984)1136

バーグ氏が見た戦国時代！

❸HANAMIの会場である。YEDOのKINKAKUJIに向かう途中，ASONOはWHITE－BELT－NINJAに襲われ，預かりもののCHANOYUの道具を壊されてしまった。

❹SHOGUNは，ASONOを責めた。「CHAOYUの道具一つ預かることのできない田舎マイナーDAIMYOめっ！」と，全国のDAIMYOたちの前でののしったのだ。

❼一年が過ぎ，再びHANAMIが行なわれるシーズンがやってきた。城門の外には，SOBAYAに変装したOH－ISHI以下四十七人がいる。HANAMIのために城を出てくるSHOGUNを待ち伏せるのだ。

❽門から出てきたSHOGUNを四十七の刀が襲いかかる！ 見事SHOGUNの命を奪い，ASONOの名誉を回復することに成功した。この時より，SHOGUNのポストを狙う果てしない大乱の時代が始まった。

戦国シミュレーション――！

12月発売！

●操作が簡単！
●新ルール導入！　疾風怒濤のカルチャーギャップ戦国シミュレーション
●忍者による情報工作で敵をかく乱できる
●４人で遊べるマルチプレイモード機能搭載
●19種類のイベントがゲームに緊迫感を与える
●未知の敵，第三勢力を迎えてのバトルロイヤルが展開される

日本文化愛好家，J.S.スタインバーグ氏が作成した戦国時代のシナリオを，ゲームアーツが，かつてない戦国シミュレーションゲームに仕上げた。
まったく新しい展開，予想もできなかった敵の侵入，意外なイベントの数々により，いままでの戦国シミュレーションにはなかった新鮮な刺激を満載！カルチャーギャップが生み出したパラレルワールドの浮遊感覚を体験しない手はない！

GAME ARTS

FIRE HAWK

THEXDER THE SECOND CONTACT

「――まって，まだアーサーが帰ってこないわ！」

――オープニングデモより――

ネディアム衝突の時間が，刻一刻とせまってくる．司令官の指示に従い，任務を遂行せよ！

謎の隕石ネディアム内部は，複雑に機械化されていた．はたして，ネディアムの正体は？

通路が土砂で埋まっている！レーザーで土砂を堀りながら，慎重に進め！

●PC-88SRの画面です

攻撃を開始する前に演習ステージで基本的な操作を学ぼう！教官が親切に教えてくれるぞ！

ファイアーホークのレーザーは自動照準！　敵がたくさんいても，一瞬で撃破できるぞ！

ネディアムの中枢ブロックをめざし，地下深く進んでいくファイアーホーク！

●MSX2の画面です

好評発売中!!

■PC-88SRシリーズ（4枚組）2ドライブ専用
NEC社サウンドボードII・FM音源対応　ジョイスティック対応
■MSX 2（2枚組）
標準価格7,800円（税別）

Ultima III Exodus

ウルティマ

■自分で作ったキャラクター4人でプレイする元祖パーティ・システム
■魔術系と法力系の2種類に大別される豊富な魔法！
■11ヵ所の町や村、そして7ヵ所のダンジョンからなる広大なマップ！
■グラフィックを全面改訂し、BGMを付加！

魔道士モンデインが倒れ、その弟子魔女ミナクスも葬られたソーサリア大陸に、ようやく平穏と繁栄が訪れた。ロード・ブリティッシュは周辺諸国を併合して、ついにブリタリア王国を建国した。町々は栄え、人々は人生を謳歌していた。しかし永遠に続くかと思われた平和も20年しか続かなかった。まず、奇妙な燃える島が出現したのだ。それとともに不吉な予言が国中に広まっていった。「夜星に凶星が走るとき、ブリタニアは再び恐怖の王国になる」実は、2つの暗黒時代を作りだしたものどもが、呪いを結集させ、封じ込められている悪の化身・大蛇エクソダスを甦えらせようとしていたのだ。ついにエクソダスは胎動を始め、世の中に不吉な現象が起きだした。そして凶星が駆けた。人々は今まさに予言が現実になろうとしていることを知った。もしエクソダスが完全に目覚めてしまえば、破壊の限りを尽くして、ソーサリア全土は焦土と化してしまうだろう。かくしてロード・ブリティッシュは再び国中の勇者にエクソダスの封じ込めをできるものはいないか、と問いかけた……。

11月21日発売！

■対応機種■ 各 ¥8,800（特製マップ付き）

機種	メディア	品番
●PC-9801シリーズ	5"2HD	F88F5555
	3.5"2HD	L88F5555
●PC-8801SRシリーズ	5"2D 2枚組	M88R5555
●PC-88VA	5"2HD	F88A5555
●X1/C/turboシリーズ	5"2D 3枚組	M88J5555
●MSX2 MSX2+	3.5"2DD	L88Y5555

Original software version copyright by Richard A. Garriott. Ultima is trademark of Richard A. Garriott.
表示価格に消費税は含まれていません MSXはアスキーの商標です

Ultima II NOW ON SALE

発売元／株式会社ポニーキャニオン
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 第2営業部 ☎03-221-3131

札幌支店／011-232-5151　仙台支店／022-261-1741　東京支店／03-221-3271　名古屋支店／052-562-0111
大阪支店／06-541-1971　広島支店／082-243-2915　福岡支店／092-751-9635　ニッパンポニー／03-222-1431

PONY CANYON INC.

日本語版

AD&D® 伝説と魔法

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

アクション・タイプ

HEROES OF THE LANCE.

ヒーロー・オブ・ランス

〈発売中〉

ファンタジーR.P.G.タイプ

POOL OF RADIANCE.

プール・オブ・レイディアンス

〈12月21日発売〉

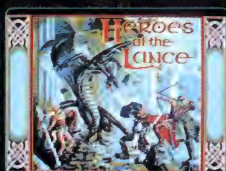
TSR, Inc.

とドラゴンの世界!

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT

●第1弾　アクション・タイプ

ヒーロー・オブ・ランス

神々の怒りにより、〈大変動〉が起きて300年余り。〈暗黒の女王〉タキシスはその魔手をクリンに伸ばそうとしていた。しかしタキシスの恐るべき力に対抗できる唯一の力、信仰心はすでに人々の心になかった。「ランスの仲間たち」は人々に信仰心を蘇らせるために、〈まことの癒し〉をもたらすミシャカルの円盤をサク・ツァロスの神殿から持ち帰るべく、苦難の冒険に旅立つのだった。R.P.G.のアクション部分に重点をおいて仕上げられた「ヒーロー・オブ・ランス」。緻密に描き込まれたキャラクター、戦闘、魔法、隠されたアイテムなどをめくるめくAD&D®の世界が展開する!

PC-9801シリーズ 5"2HD F75F5122
3.5"2HD L75F5122
PC-8801SRシリーズ 5"2D(3枚組) M75R5122
PC-88VA 5"2HD F75A5122
X1turboシリーズ 5"2D(4枚組) M75J5122

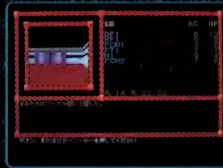
〈各〉¥7,500

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT

●第2弾―ファンタジーR.P.G.タイプ

プール・オブ・レイディアンス

フランを解放せよ!

「プール・オブ・レイディアンス」の舞台は、〈月海〉と呼ばれる内海の北側の地で展開する。話の中心となるのは、「ストジャナウ川」河口にある「フラン」と呼ばれる都市である。この都市は、はるか数千年前に最盛期を迎えたが、外敵の侵入により、しだいに荒廃し、やがて、人住まぬ廃墟となった。「フラン」は、その後いくたびの盛衰をくりかえしたが、今日の「フラン」は、「新市街」に住む「評議会」を中心とする人間の軍と、「旧市街」に住む「邪悪」な軍が戦っている。

PC-9801シリーズ 5"2HD F98F5124
3.5"2HD L98F5124
PC-8801SRシリーズ 5"2D(3枚組) M98R5124
PC-88VA 5"2HD F98A5124
X1turboシリーズ 5"2D(4枚組) M98J5124

〈各〉¥9,800

ヒーロー・オブ・ランスを小説で楽しむ!

「ドラゴンランス戦記」

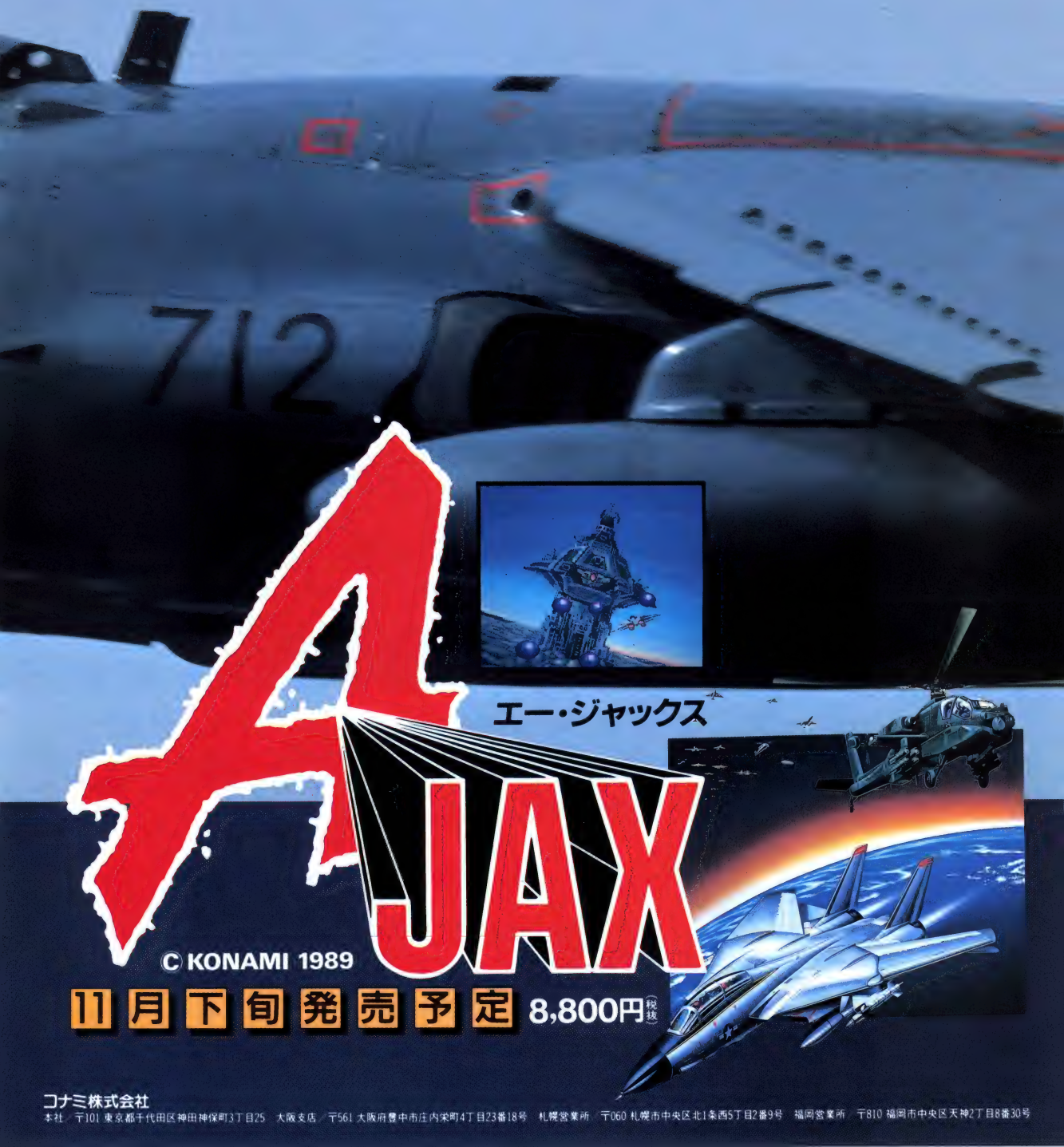
PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
㈱ポニーキャニオン ポニカ事業部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
第2営業部 ☎03-221-3131

札幌支店 011-232-5151　仙台支店 022-261-1741　東京支店 03-221-3271
名古屋支店 052-562-0111　大阪支店 06-541-1971　広島支店 082-243-2915
福岡支店 092-751-9635　ニッパンポニー 03-667-3741

KONAMI
コナミ初のX68000用本格移植。
VRAM回転、拡大、縮小機能搭載。
2D・3Dリアルシミュレーションでの壮絶空中バトルファイト。
週刊テレホンサービス実施都市
【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確に！

人類は、最後の反撃を開始した。

X68000の持つ能力の限界に挑戦し、アーケード版で体験した、あの興奮と感激をあますところなく再現した本格バトル・シミュレーション。

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

ゲーム・ミュージックの宝庫

キングG.S.Mシリーズ

さぁ～どうだ！

12月21日同時発売!!

〈完全限定盤〉

Falcom SPECIAL BOX'90

12cmCDミニ・アルバム4枚組
(各20～25分収録)

特製テレカ付

超満足！"フィーナ"がボーカルになった
disc 1★ボーカル

炸裂！メタル・バトル〈アンセムVSプレゼンス〉
disc 2★ヘビーメタル

君にやすらぎを！Any Time, Any Where
disc 3★ニュー・エイジ・ミュージック

あゝ感動！O.V.A「イース」BGM集
disc 4★Ysビデオ・アニメ・スペシャル

税込¥6,963 CD(4枚組)◉169A-7717～20

あの究極のコンピューター・ゲーム「Ys」が

今、アニメ界に舞い降りた!!

オリジナル・ビデオ・アニメ

「イース」が誕生！

予約受付中

■予約特典：オリジナル・イラスト・ステッカー

11月21日発売◉第1巻「序 章」カラー/25分/Hi-Fi/ステレオ VHS 436V-42 税込¥4,500

12月21日発売(予定)◉第2巻「ハダルの章」カラー/25分/Hi-Fi/ステレオ(税込¥4,500)

2大レーベル大競演！

●発売元 キングレコード株式会社

こなみ すぺしゃる みゅ〜じっく千両箱

12cmCDフル・アルバム3枚組
(各60〜70分収録)

disc 1★コナミ矩形波倶楽部スタジオ・ライブ！

disc 2★めぐぴんの矩形波探偵団！
①CM曲アレンジ・バージョン ②Mr.モアイのサウンド㊙テク講座
③ファミコン・エンディング・ベスト10 ④コナミの最新ゲーム情報

disc 3★コナミ・ゲームサウンド・ヒストリー1980〜1985
アーケードゲームBGMを年表に基き32曲網羅！

◆豪華特典
①コナミ卓上カレンダー(ポスター図柄) ②特製メタル・ステッカー
③コナミ・アーケード・ゲーム年鑑 ④サウンド・クリエーター度・チェック・シート

税込 ¥6,798 CD(3枚組)◎220A-7721〜23

★内容、収録時間等に変更のある場合があります。
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です

ブライ

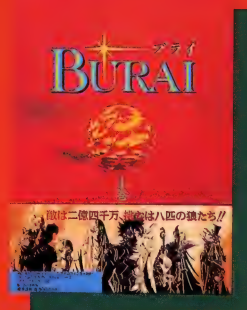
BURAI 上巻

●シナリオ／飯島健男
●キャラクターデザイン・作画／荒木伸吾＆姫野美智
●サウンドプロデュース／SHOW-YA

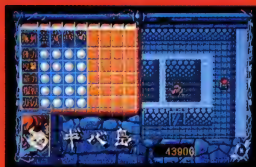
PC-88シリーズ

11月21日(火)店頭発売

PC-98シリーズ

12月1日(金)店頭発売

●PC-8801SR以降　●5″-2D(9枚組)
※ブライ上巻は8枚組が9枚組になりました。
●標準価格　8,800円(税別)
●MSX2開発中

噂の超大作が､ついにその全容を現した。

40分におよぶオープニングをはじめ､各章のイベントシーンやエンディングなど随所に､
荒木伸吾&姫野美智がすべての原画を描いたアニメ・シーンが､登場し､壮大なシナリオの世界深くへと､
プレイヤーを誘い込む SHOW-YAのBGMに乗って､壮大な光と闇の対決をつづる完結巨編､
〈BURAI上巻〉ついに登場!!

●オープニング
●第一部
- ●ザン・ハヤテの章……ギバ島
- ●ブロット兄妹(ゴンザ&マイマイ)の章……ヒューイ島
- ●幻左京の章……カムイ島
- ●ロー・タム一家の章……モード島
- ●アレック・ヘストンの章……ソレス島
- ●ロマール・セバスチャン七世の章……ベルンバ島
- ●リリアン・ランスロットの章……アラメンテ島

●第二部
- ●オープニング
- ●八玉の章……ザイアス大陸

●エンディング

CD

●「ブライプロトタイプ」
好評発売中
●「ブライ全曲集
ALL SOUNDS OF BURAI」
11/25発売 ゲームバージョン収録

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

Washington D.C., the center of the huge power which moved the world...
The district remains silent though it is field.
with ugly aspiration and power struggle in reality.
In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried,
and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.

リバティタウン警察署長ウォルター・エドワースが、ワシントンD.C.への出張中に、
何者かの手で射殺された 現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前
所持していたはずの連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた
そして数日――― 犯人として市警に逮捕されたのは、
事もあろうに彼の息子・フレデリックだった…… 事件の経緯に不審を抱いた
リバティタウン警察はJ.B.ハロルドを派遣、真相究明に乗り出す―――
スキャンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影――超大国のかげりを
感じながら謎を追うJ.B.の胸に、この街で過ごした青春への複雑な思いが
交錯する アメリカの中枢都市・ワシントンを舞台に繰り広げる
本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成

すべては、一発の銃声から始まった。

PC-9800版画面

ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場！

J.B.ハロルド事件簿#3

D.C.コネクション

愛と死の迷路

発売中 PC-9800シリーズ

■PC-9801シリーズ, PC-286シリーズ
●増設RAMボード対応(I/Oバンク方式のRAMボード)
●RAM384Kバイト以上必要
■5"-2HD, 3.5"-2HD(ゲームディスク2枚＋J.B.デジタルインデックス1枚)
■マウス専用、アナログモニター対応、FM音源対応
標準価格9,800円(税別)

発売中 PC-8800シリーズ

■PC-8801シリーズ(SR以降)
■5"-2D(ゲームディスク4枚組)※J.B.デジタルインデックスは付いておりません。
■マウス、キーボード対応、アナログモニター対応、FM音源対応
標準価格8,800円(税別)

新発売 MSX2, MSX2+

MSX2 MSX2+ 2DD S-RAM対応
■ゲームディスク3枚組※J.B.デジタルインデックスは付いておりません。
■マウス、キーボード、ジョイスティック、ジョイパッド対応
■自然画のワシントン風景コレクション入り
標準価格 8,800円(税別)

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)
◈リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当城内までご連絡下さい。

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

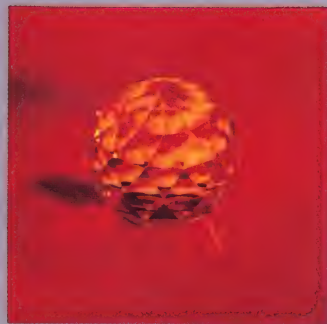
このサウンドがどうアレンジされて
ゲームに入っているか、さぐるのは君だ!!

PROTOTYPE

CREATED BY SHOW-YA

制作ノート

通常ゲームには各々のゲーム会社のミュージシャンのつくった音楽が先に入っておりその曲をアレンジャーと相談してアルバム化するという方法が取られてきました。しかし、ゲームより先に音楽があり、それがひとり立ちする様なアルバムをつくる、という試みは、これまでにはありませんでした。これはゲーム業界初の試みであり、このアルバムをゲームイメージアルバムと名付けたいと思います。この中の曲がゲーム音楽として生まれ変わりどこに出てくるかを探るのも面白いのではないでしょうか。

CD：H30X-10008 税込定価￥3,100(税抜価格￥3,010)
カセット：X25X-3508 税込定価￥2,637(税抜価格￥2,560)

ゲームサウンド"BURAI"を完全収録

All SOUNDS OF BURAI

ブライ全曲集

全31曲　収録タイム 57:27

CD：H24X-1010 税込定価￥2,472(税抜価格￥2,400)
カセット：X21X-3501 税込定価￥2,163(税抜価格￥2,100)

SR麻雀PⅡ、PⅢから生まれた人気キャラ、カスミ、ミキ、ショーコ、の3人が主人公のイメージ・アルバム

「みつめていいよ」 12/21 発売決定!!

悪夢は終わっていない。

かつて世界は邪教神と悪魔とその人々を震撼させていた。
しかし、この地に住んでいた魔法族・レナムが邪教神を倒し、
人々に平和を与えてくれた。
それから1500年。
人々は戦いを忘れ、
魔法族が消息を絶ったころ、
邪教神バーデスが復活しようとしている。
レナムの力、と
聖剣ソル。そして
邪教神を倒す術を求めて
ソード・マスター・リー……。

SWORD OF LEGEND Lenam
―レナム―

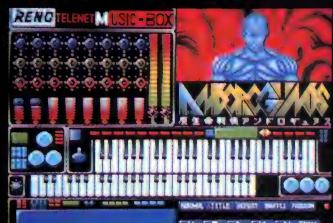
●壮大な世界で繰り広げられるRPGの要素と、奥深いストーリーが楽しめるAVGの要素がドッキング！
●幅広いゲーム展開が楽しめる！
1キャラクター同士の会話等のストーリー展開とモンスターとの戦闘シーンはそれぞれ異なるコマンド・システムを採用。
2ストーリー展開でのキャラクターの移動はワールド・マップが表示。
●今までにない臨場感溢れるBGMが感動させる、先進のMIDI対応音源搭載！

12月中旬発売決定

※画面はX68000のものです。

アドベンチャー・ロールプレイング・ゲーム《レナム》
■X68000：5″2HD/Roland MT32 ※MT32を使用する際はCZ-6BMIが必要です。/マウス対応（キーボード入力は不可）
■PC-98（Vシリーズ以降要メモリ640KB）：5″、3.5″2HD/FM音源対応/Roland MT32/マウス対応（キーボード、ジョイスティックも可）
■MSX2/2+（VRAM128KB）：3.5″2DD/FM PAC2対応/マウス対応

〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16松本ビル3号2F
TEL:03(371)-8012 FAX:03(369)-4071

いよいよ、X68000版に優子登場。
新たな感動を乗せオリジナル開発されたバトル・アクション・ファンタジー。
11月17日発売予定　X68000版(5″2HD)¥9,800
すべてオリジナル開発され登場する待望のX68000版。
全グラフィックスは、新たに描きおこしたオリジナル。
敵キャラの攻撃方法やマップが改良され、ゲームバランスも一新。
アーケード・ゲームに迫る完成度の高い美しい仕上がりです。
PCMによる会話は、なんとオープニング・エンディングの両方に起用。
ヒロイン優子役の声は、イメージガール“麻生優子”が熱演！
待った分だけ新しいX68000版・ヴァリスIIにご期待ください。
アニメ界の実力派がズラリ！おなじみの声優が優子とともに大活躍。
【麻生　優子】役　麻生優子
（優子オーディション・グランプリ受賞者/日本テレネットイメージガール）
【桐島　麗子】役　杉山容子
（優子オーディション・準グランプリ受賞者）
【メ　ガ　ス】役　佐藤正治
（キン肉マン・バファローマン役 etc.）
【ヴァリア】役　阿部道子
（ビックリマン・聖神役 etc.）
【ヴァルナ】役　久川　綾
（新ビックリマン・プッチーオリン役 etc.）
絶賛発売中
PC-88SR
(6枚組＋PCMディスク)
PC-98VM/UV(3枚組)
MSX2/2+(4枚組)¥8,800
PCエンジン(CD-ROM²)
¥6,780
夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリスII
海洋堂制作
“優子”ガレージキット
プレゼント！
X68000版・ヴァリスIIを全面クリアした方に写真の“優子”ガレージキットをプレゼントします。先着、100名様まで。応募要項はハッピーエンディングの後画面に表示されます。
1/8スケール
ご注意
お求めの際、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。
※お求めは近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。
※表示されている製品の価格に消費税は含まれていません。
RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル　TEL. 03-268-1159

11月10日発売予定
PC-98VM／UV（5"2HD／3.5"2HD）¥9,800（税抜）
マウス対応！
12月発売予定
MSX2／2+（3.5"2DD）
¥8,800（税抜）

5つのモードで自由にエンジョイ

〔ストロークプレイ〕
1〜3人で、合計スコアを競うストロークプレイ。全3コースをラウンドし、トップになったら勝ち！ベスト・スコアにチャレンジしよう！

〔トーナメントプレイ〕
出場者は12人。4日間にわたる長期戦で、はたして何位を獲得するか!? 君が1パーティー（3人）の一員となり、他の2名は友達でも、登録されているキャラクターから選んでもOKだ。

〔マッチプレイ〕
君の友達と1ホールアップ形式で対戦。即、勝敗を決めたいならこのモードが最適。交互にマウス・プレイができるので、操作性も抜群だ。

〔ビジュアルマッチ〕
ゲームに登録されているキャラクターとマッチプレイで勝負。8人と対戦し全員に勝つと見事エンディング！セーブ機能もあり、9ホールごとにビジュアルも表示される優れモノ！

〔トレーニングモード〕
コース選択はもちろん、風の有無や風向きの選択もOK。ホールの特徴をキャディからアドバイスしてもらうこともできる、練習モード。キャディ役はなんと、テレネットイメージガール"麻生優子"だ！

操作性を高め、
実戦ゴルフの楽しさを満載したリアルタイム・ゴルフ。

ゴルフ発祥の地、
英国オールド・アンドリュースで繰り広げられる、
1920年代のシックで優雅なゴルフ……。
由緒ある名門コースで展開するエキサイティング・プレイ。
アナログ対応のグラフィックス、全操作マウス対応、
ボールの弾道・飛距離を表すウインドウ画面など
前作にはない新機能を満載。
操作性の向上をメインにバージョン・アップした
「アルバトロス2」は、誰でも気軽に
臨場感あふれるプレイが体験できるゴルフゲーム。
リアルにシミュレートされた風を読み、
変化に富んだホールを自分の技とパワーで攻略する。
それがリアルタイム・ゴルフ「アルバトロス2」の醍醐味だ！

クラブ、打つ方向、打点を選択し、今まさにショットに入る。

リアルな弾道を表現する、なめらかなスクロール。

芝目の方向と強さが表示されているグリーン。

コース全体図。それぞれ個性的な全3コースを用意。

ボールの接地面の状態も細かくシミュレート。

ユーザー・ホットライン／03−268−1268　045−784−2800
※質問等には、下記の専用電話でお答えします。
ユーザーサポート・ダイヤル／03−268−1157（毎週 月、木、土・15〜16時）

ご注意　お求めの際、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。

※お求めは近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい（送料無料）。

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル　TEL. 03-268-1159

黒

ハイドライド3から2年……。
空想の真実を求めて、感動の神話が始まる!

何気なく読み始めた一冊の本を、いっきに読み終えるあの爽快感。心に刻まれたいくつもの出来事、物語の舞台となった空想の世界、さまざまなキャラクター達、多くの感動を与えてくれたストーリー………。
さきいなことで始まった冒険が、知らず知らずのうちに導かれていく。そして、目の前に繰り広げられる新たな謎。
一冊の本、一本の映画……。そして一作のRPG!やり始めればもう感動の嵐。創られた世界は現実と区別がつかないところまで、イメージは膨らんでいく。
そんなゲームを期待しているユーザー諸君。
君たちの期待を超えるRPGの集大成がついに

T&Eマガジン23号発行中!『遥かなるオーガスタ』・『ルーンワース』の特集2本立―――!!

★T&E SOFTの最新情報がわかるテレフォンサービス ☎名古屋052-776-8500

光と闇の境界にルーンワースと呼ばれる世界があった。
かつて、あらゆるものがそこで生まれ、栄え、滅んでいった。たとえ神々でさえ例外ではなかったという。
これから語られるイア＝ルーンワースの物語は、絶対神イアティルスの誕生とともに始まることとなる。それすらも、ルーンワースにおいて語られるべき物語の、ほんの一部でしかないのだが……。

12月中旬発売予定！ ●PC-8801mkⅡSR以降 ●MSX2／MSX2+

誕生する・・・・。
マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン？どれも「ルーンワース」の売りじゃない！空想の世界すべてが真実と同化する。「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう。そこには本物に近い真実の世界がある。
ＲＰＧ戦士たちよ思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を…そして、数々の感動のシーンを！君はもう気づいているだろうか？新たなる旅立ちが迫っているのを。
開発総監督・ゲームデザイン／内藤時浩、シナリオ／吉川泰生、グラフィック／三浦かよこ・・・。

ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPGルーンワース 第1弾『黒衣の貴公子』新発売!!

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.23ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&ESOFT ® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No. 23 請求券 コンプ12月号
'89総合カタログ 請求券 コンプ12月号

NEW 3D GOLF SIMULATION

遥かなるオーガスタ™

絶賛発売中!

オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと正式契約

T&E SOFTは"NEW 3D GOLF SIMULATION"におけるコースの使用権等につきまして、オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと世界で唯一正式契約を締結いたしました。
「遥かなるオーガスタ」は、オーガスタ・ナショナルの詳細設計図とトポグラフィを基に、その世界屈指の素晴らしいコースをPOLYSYSによって可能な限り忠実に再現しています。
類似の模倣コースでは及ぶべくもない、本物の醍醐味とその興奮をお約束いたします。

※類似品にご注意下さい。

POLYSYSを搭載の3Dソフトには、このマークが表示されます。

このマークはT&E SOFTの商標です。

POLYSYS(ポリシス)とは、ポリゴンサーフェス、ワイヤーフレーム、そしてグラフィックパターンをも同一次元で統合した、高速3Dプロセッサーです。

オーガスタ・ナショナル全コース(空撮)を紹介したカラーガイドブック付

●実際にゴルフコースに立った状態と同じ視野でプレイ可能。●どの地点に来ても全方向の視野画面をリアルタイム3D表示。●ホールすべてにアンジュレーション(起伏)を3Dで再現。●ボール落下地点の状態によってバウンド、転がり等が本物同様に変化。●トップスピン、バックスピンも可能。●ストロボアクションモードでボールの軌跡を確認可能。●プレイモードは3種類。ストロークプレイ・マッチプレイ・トーナメントプレイ。●キャディは4人の中から選択。●スコア・各個人人データ等を自動保存、プリントアウトも可能。●パスマウスのみですべて簡単操作(無論キーボードもOK)。●初心者でも気軽に楽しめるスローモード機能あり。●その他機能満載。

●PC-9801シリーズ

VM/VM21/VM11/VX/VX21/XL/XL²/RX/RA/RL/DO/UV/UV21/UV11/UX/UX21/EX/ES/CV21/LV21/LV22/LX/LS ※VM、UVは要RAM640Kbyte

●サウンドボード・バスマウス・プリンタ対応
●FM TOWNS '89年末、X68000 '90年春発売予定

※仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。

●PC-286シリーズ

286/286V/286X/286VE/286VF/286VS/386/286U/286US/286L/286LE/286LS/286LST/386LS

要2ドライブ

●5"2HD 2枚組
●3.5"2HD 2枚組
標準価格 ¥12,800

※表示価格に消費税は含みません。

T&E SOFTは、今後世界の名門ゴルフ場と正式契約のうえ、追加コースを順次発売してまいります。

T&E SOFT INC.
製造・販売 株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

●お問い合わせは NEW 3D GOLF事務局まで 名古屋(052)773-7757

「本日7時、ドーバー上空に集結。目標、シュバインフルト／」チームのメンバーは何も言わず、
"空飛ぶ要塞"(フライング・フォートレス)に乗込む。あるものは操縦桿を握り、またあるものは機銃座にすわり……。
そして爆撃編隊(コンバット・ウイング)は空気さえ凍る10,000M上空へ。今度は帰ってこれるのだろうか……。
「6時の方向／迎撃機接近中／」機銃を握る手が汗ばむ。さあこい、全部墜してやる／
第二次世界大戦末期の戦略爆撃を緻密に再現／ストラテジックシミュレーションゲーム
「戦略空軍」
対応機種/PC-9801VM以降
予価7,800円
12月発売／
好評発売中／
THE SHADOW OF FILIAS
RING MASTER
FORGET YOU NOT, EVERMORE
RING MASTER II
THE CONQUEST OF THE GALAXY
THE SHADOW OF FILIAS
RING MASTER I
Hobby JAPAN
株ホビージャパン 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
☎03-354-9341 FAX03-354-8528
PC98版…●リングマスター1 ¥7,800●リングマスター2 ¥7,800●リーチ・フォー・ザ・スターズ ¥9,800 X68版…●リングマスター1 ¥8,800
(表示の小売価格には消費税は含まれておりません)

烈風をうけよ！育てドラゴン!!――少年は願った。

NAVITUNE

At the beginning of time, Mother Sea gave birth to us human beings
Since, she has separated and linked us each other.
She has been the greatest stage of human history
And now, on this stage, our Heroes fatally encounter each in order to destroy the Evils.

ナビチューン・ドラゴン航海記

史上最強のドラゴンを、自分の手で育てあげる快感。

「ナビチューン」の最大の特徴、マルチ育成システムとは、キャラクターがキャラクターを育てていくという、新しい概念のシステムである。このゲームでは悪役を免れ、陰の主人公ともいえるドラゴンは、ゲーム序盤ではまた卵の中。プレイヤーである少年は、この卵のドラゴンを孵し、しかもドラゴンに、飛行や火炎を、自ら手本を示して教え込み、実戦を積ませ、その戦闘能力を育てていくのである。つまり、いちキャラクターである少年の教育次第で、ドラゴンは役立たずのお荷物にも、史上最強にもなり得るということだ。このゲームの明暗を分けるのは、キミの教育手腕ひとつといっても決して過言ではないだろう。

華麗なる迷宮に秘められし謎を解け！

魔晶伝紀 ラ・ヴァルー

La Valeur

●「斬る」「突く」「叩く」等の攻撃パターンによる多彩な戦闘シーン！

●ダブル画面構造によりリアリティーにあふれる巨大迷宮！

●KOGADOオリジナル有視界マップシステム採用！

●話の進行にあわせてバラエティーにとんだマップがヴィジュアルに展開！

PC-98版年内発売!!

■PC-9801 5"2HD(2枚組)/3.5"2HD(2枚組) FM音源対応 標準価格8,800円 年内発売予定

■PC-8801 V2mode専用5"2D(4枚組) 標準価格8,800円

■MSX2 3.5"2DD(2枚組) 開発中

※価格には消費税は含まれておりません。

資料請求券 COMP・12

●通信販売（送料無料）のお知らせ●工画堂スタジオでは通信販売をしております。ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、３%の消費税を加算して現金書留でお申し込み下さい。

11月下旬発売予定

■PC-8801・V2mode専用 5″2D(3枚組)　標準価格 8,800円
※価格には消費税は含まれておりません。
オリジナル布製海図付 ■MSX2版12月発売予定!!

風と潮流と舵で、臨場感あふれる航海が味わえる快感。

「ナビチューン」の舞台は、地球と同様、大半を青い海が占める世界。少年とドラゴン、そして鷹のパーティの移動は、ほとんどが船による航海となる。この船は、舵をとることによってその方向を変え、進んでいくのだが、この時大きく影響するのが風と潮流である。風は刻々と風向を変えるが、潮流の方向と流れの速さは、その場所によってあらかじめ設定されている。が、もちろん、どちらもプレイヤーがコントロールすることはできない。特に、ゲーム序盤、船の装備かまだ不充分な頃は、この影響を大きく受けるためかなり厳しい航海になる。しかし、風と潮流を味方につければ、ゲームの進行もぐっとスムーズになるだろう。

島に上陸するたびに、またひとつ謎が解けてゆく快感。

「ナビチューン」の目的は、いわば、ドラゴンの仇討ちである。が、ドラゴンが仇を討つことは、そのまま、この世界に平和が戻ることに通じる。最後の最後に控えている仇に、たどり着くまでに、少年たちは、広大な海洋に散在する大小の島々を訪れ、様々な人々と出逢い、情報を蓄え、また、数多くのモンスターと闘い、生き残っていくのだ。神の住む島や巨大遺跡の島、海賊が本拠地とする島、ルーレットのあるカジノの島、そして、炎が燃えさかる謎の火炎島…など、島はそれぞれのプロフィールを持ってたたずみ、それぞれに重要な意味を秘めている。そこは、思いがけない謎と冒険と、そして真実の宝庫なのである。

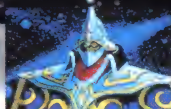
シュヴァルツシルト銀河に繰り広げられる 遥かなる星間興亡史

PC88版

MSX2開発中

■MSX2 3.5″2DD(2枚組)　標準価格9,800円
11月下旬発売
■X68000 5″2HD(2枚組)　標準価格12,800円
年内発売予定
■PC-8801 V2mode専用5″2D(4枚組)
標準価格9,800円
■PC-9801 5″2HD(2枚組)/5″2DD(3枚組)
/3.5″2HD(2枚組)　バスマウス・FM音源対応
標準価格12,800円
※価格には消費税は含まれておりません。

X68000開発中

遥かなる星間興亡史第2弾
早くも88版で年内発売!!

PC98版

■PC-8801 V2mode専用5″2D(4枚組)
標準価格9,800円　年内発売予定
■PC-9801 5″2HD(2枚組)/3.5″2HD(2枚組)
バスマウス・FM音源対応　標準価格9,800円
■PC-9801 5″2DD(3枚組)
バスマウス・FM音源対応
価格9,800円 通信販売のみ
※価格には消費税は含まれておりません。

★シュヴァルツシルトIIはシュヴァルツシルトがなくても遊べます。

ねこさんち…む

●開発スタッフ募集のお知らせ●プログラマー(PC-98・PC-88・MSXのわかる方)・ゲームデザイナーを募集中です。御連絡下さい。

〒162 東京都新宿区市谷台町11　TEL 03-353-7724
KOGADO Software Products

ARTDINK

スリルが拡がる。ロマンが拡がる。

大海令メイクキット D・E

(パワーアップ付「珊瑚海海戦」「ミッドウェー海戦」メイクキット)

MO作戦、遂行せよ。
D. 珊瑚海海戦
日本連合艦隊総出撃。
E：ミッドウェー海戦

通販価格 3,800円
(消費税込) (2枚組)

大海令シナリオ F・G

ガダルカナル島震撼。
F：ソロモン海海戦
マリアナ諸島を奪え。
G：マリアナ沖海戦

●このシナリオは上記の大海令メイクキットD・Eパワーアップ付「珊瑚海海戦」「ミッドウェー海戦メイクキットがないとプレイできません。
●X68000近日発売

通販価格 3,500円
(消費税込) (2枚組)

SUPER REAL TIME WAR SIMULATION GAME

大海令

大日本帝国海軍の軌跡

ウォーシミュレーションの先駆け。

舞台は開戦時のハワイそして終戦時の日本近海。部隊に与えられる行動命令は攻撃、迎撃、待機、回避の4つ。様々な戦略を縦横無尽に駆使するうちに体ごと引き込まれるスーパーリアルタイムの迫力。「真珠湾作戦」の場面から「本土防衛作戦」の場面へと戦果は引き継がれるというのもリアル。ボードゲームでは味わえなかった手に汗握る臨場感。しかも従来のウォーゲームにみられるヘックス、ターンの概念を破りすべてをより現実に近づけたウォーシミュレーションゲームの先駆け。

●PC9801VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX/EX/ES/DO ●5"2HD 3.5"2HD(各4枚組)
●要バスマウス●要2ドライブ ●640KB ●FM音源対応
●X68000 ●5"2HD(4枚組)

標準価格 各12,800円

2WAYゴルフシミュレーションゲーム

Double Eagle

ダブルイーグル

ゴルフは娯楽だ。ゴルフは人生だ。

ゴルフゲームを思いっきり楽しみたい人のために12のコースを用意。池や川や海まであるホールが盛沢山のうえ、春夏秋冬四季折々のプレイが楽しめます。長いゴルフ人生を歩みプロゴルファをめざす人には、キャディのアルバイト、プロテスト、メジャートーナメント優勝を経験していくノンフィクションさながらのシナリオをどうぞ。どちらのプレイも熱くなれるユニークな2WAYゴルフシミュレーションゲームです。

ダブルイーグルトリッキーホール

バンカーだらけとかコブだらけとか、とにかくミスショットを誘うホール。異様に変形していたり一面銀世界だったりと、なかなかイジワルなコース。プレイゴルフもゴルフライフも本編にない奇想天外なプレイが楽しめます。

通販価格 2,000円
(消費税込)

●PC9801M/VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX/EX/ES/DO ●5"2HD 3.5"2HD(各2枚組) ●640KB ●FM音源対応 ●X68000 ●5"2HD(各2枚組)

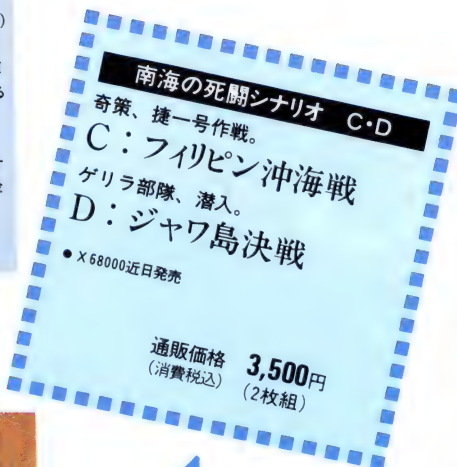
標準価格 各9,500円

注意事項

- シナリオは全て本体商品がないとプレイできません。本体商品は全国パソコンショップでお求め下さい。
- 大海令シナリオFGは、大海令メイクキットDE(パワーアップ付「珊瑚海海戦」「ミッドウェー海戦」メイクキット)がないとプレイできません。
- ダブルイーグル「トリッキーホール」とA列車で行こうII「新マップ」は、パッケージの中に入っている会員権あるいは乗車券でお申込みください。

お申込み方法

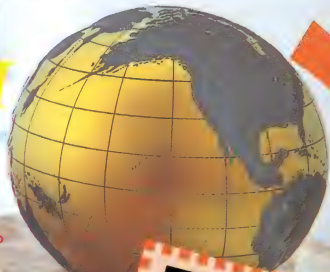
- 申込方法：この商品は通販ですので、商品名(各シナリオ)・機種・メディア・住所・氏名をご記入のうえ、現金を添えて、現金書留にて下記までお送りください。
- 宛先：〒275 千葉県習志野市津田沼2-11-20 ㈱アートディンク通販係

SUPER REAL TIME WAR SIMULATION GAME

史実を越えた凄じい迫力の局地戦。

大海令シリーズ第2弾。ソロモン諸島近海が舞台の局地戦。大海令に比べ行動命令が攻撃と待機の2つに簡略化されている分、細かい部分での指示を行なうことができる。つまりより緻密な戦略が必要となるわけだ。また、基地を占領しなくても敵を全滅させれば勝利となる。敵兵力の表示、個々の機体の操縦も継続してできるようになった。奇襲攻撃も可能。4つのシナリオによる史実を越えた大迫力の戦闘シーンが続出のスーパーリアルタイムウォーシミュレーションゲーム。

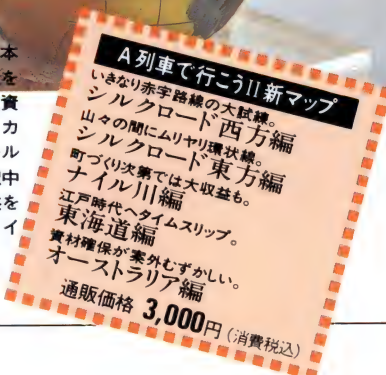
- PC9801VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX/EX/ES/DO ●5 2HD 3.5 2HD 各2枚組
- 要バスマウス ●要2ドライブ ● 640KB ●FM音源対応
- X68000 近日発売

標準価格 各8,800円

本格的鉄道シミュレーションゲーム

浪漫がレールを滑り大陸を横切る。

アメリカ・中国・シベリア・日本・ヨーロッパを舞台に鉄道会社を経営。鉄道網を拡大し限られた資源を増やしながら365日以内に5カ国の要人を目的地に運ぶ。レールを敷く、山や海底にトンネルを掘る。駅を設置し、駅中心に町を築いていく。乗客が増える、会社は高い収益をあげる。そんな数々のドラマが生まれるオムニバスタイプのロマンティックシミュレーションゲーム。

- PC9801E/F/M/VF/VM/VX/UV/UX/CV/ RA RX EX ES/DO ●5"2DD 5"2HD 3.5"2HD (各3枚組) ●要2ドライブ ● 384KB ●FM音源対応
- X68000 ●5"2HD(3枚組)

標準価格 各12,800円

FAR SIDE MOON

the earth self defense force

地球の危機再来、直ちに出撃せよ。

その夜、宇宙観測基地「ファーサイドムーン」は一切の連絡を絶った。無人資源探査基地にも鉱物資源探査基地にも原因不明の異変は起きている。かつての悪夢の再現　UEの再来だ。地球軌道ステーション「パップルアイランド」第6管区守備隊に命令が下る。直ちにマザー作戦を遂行し、UEを撃滅せよ。

※画面写真は開発中のものです。

12月発売予定
PC-9800シリーズ
(VM以降対応)

プログラマー募集中!!

株式会社 アートディンク
〒275 習志野市津田沼2-11-20 TEL. 0474-77-7541

- お買い求めは、全国ショップにて。
- 通信販売をご希望の方は、氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記して上記まで現金書留でお申し込み下さい。

※価格には、消費税は含まれておりません

四年間の沈黙を破り
心臓の戦士が帰ってくる。
XTALSOFT™
Personal Computer Software
クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎(06)326-8150
ユーザーサポート
月曜～金曜10:00▶17:00

◆標準価格には消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売をご希望の方は、住所・氏名・電話番号・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替（大阪8-303340）にてお申し込み下さい。送料は無料です。

◆表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。ソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、レンタルや無断コピーを行なうと著作権法により処罰されます。

「近日発売」

ロードス島の大地が育んだ
自然の幸をじっくりと漬けこみました。
豊かな風味と歯ごたえを
一度味わってみて下さい。

パズル、BGM集、
グラフィックギャラリー、その
ほかたくさんのおいしさをこの1本
にぎゅっと詰め込みました。
「ロードス島戦記(灰色の魔女)」を
お持ちの方もそうでない方も
すぐにご賞味いただけます。

ロードス島 名産

ロードス島戦記

福神漬(仮称)

合成保存料・合成着色料は一切使用しておりません。

PC-9801 VM以降 5"2HD
UV以降 3.5"2HD
FM音源、バスマウス対応
標準価格 3,800円(予価)

ユーザーズテレホン/☎大阪06(315)8255
ゲームに関するお問い合わせは午後1:30〜6:00の間にお電話でどうぞ。それ以外の時間及び土・日・祝日は、おもしろ情報満載のテープサービスを行っております。

株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

SELECTED 1 SORCERIAN

シナリオコンテスト入選作 ゲーム化第一弾！

12月8日●PC-9801●PC-8801●X1シリーズ同時発売予定

「プラス1ディスク」マガジンコーナー

美しき花嫁 UTSUKUSHIKI HANAYOME

矢野賞受賞作品

高山地帯にある村、ディオンヌには、昔から雪のような白い肌を持つ、美しくつつましい娘たちが多く住んでいた。戦いですさんだ心をいやすためには、帰るべき家と、そこで待つ美しい妻の存在が必要だと考えたソーサリアンは、貞淑な妻を求めるべくディオンヌ村へと向ったが…。

銀の灯が消えた街 GIN NO HI GA KIETAMACHI

黒田賞受賞作品

ペンタウァから遠く離れたリーマの村。この村が、オルソードの王のために滅亡の危機にひんしているという。銀の採堀で生計をたてていたリーマの村に対して、事態を重くみたソーサリアンは、さっそくオルソードへと向かった。

矢野徹（やの・てつ）●1923年生。作家・翻訳家。著書／「カムイの剣」「折紙宇宙船の伝説」「ウィザードリィ日記」等、訳書／「デューン」シリーズ、「宇宙の戦士」他多数。

■企画・開発／
㈱角川メディア・オフィス
日本ファルコム㈱
アモルファス

黒田幸弘（くろだ・ゆきひろ）●1955年生。ゲームデザイナー・作家。作品／「戦国大名」（ボードゲーム）、「スーパー大戦略」（カードゲーム）「天下統一」（パソコンゲーム）等、著書／「D&D®がよくわかる本」「RPG見聞録」他多数。

■矢野氏コメント

イベント、アイテム、モンスターのすべてに必然性があり、説得力がある…ボクだったら花嫁候補をみんな奪って逃げたい。

■黒田氏コメント

コンテストで読んだあの原稿が、こうしてゲームになると、まるで違うものみたいだなあ。でも、このシナリオは面白いよ！

■通信販売ご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込み下さい。（送料無料です。）
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38 新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493 東京営業所(03)274-6916 大阪営業所(06)252-4234

The Art of Visual Stage

優越のXak

■オープニング&エンディング

アニメーションをふんだんに使ったMSX2専用のオープニングで始まります。そして音楽も今までより新しい曲が、数曲追加されました。エンディングもMSX2専用に感動的に新たに制作。

■グラフィック

MSX2用に新たに書き起こしたグラフィックは高精細モードを使用し、今までのRPGを越えた美しさ。その上、18色表示になってよりいっそう深みのある色合いに仕上がりました。

■スピード

美しいフィールドを移動する8方向スクロールは、ゲームをスムーズに進行させるスピードを実現しました。さらにキャラクターには個々に個性のある動きとスピードを持たせました。

■メッセージ

会話がバラエティー豊か。メッセージ数が多いので、会話だけでも十分楽しむことができます。

■レイアウト

ゲーム画面はMSX2専用に作り直しました。ステータスや現在の装備を常時表示することによっていっそう見やすく便利になりました。

■サウンド

編集部絶賛!! 新サウンドドライバーによって今までMSX2で聞いたことのないような高音質。もちろんFMミュージック対応なのはもう常識です。

MSX2 MSX2 +3.5"2DD
MSX MUSIC対応
FM音源(内蔵PSGにも対応)
S-RAM対応 (要VRAM128K)
■ジョイスティックで全操作可能!!

¥8,800(税別)

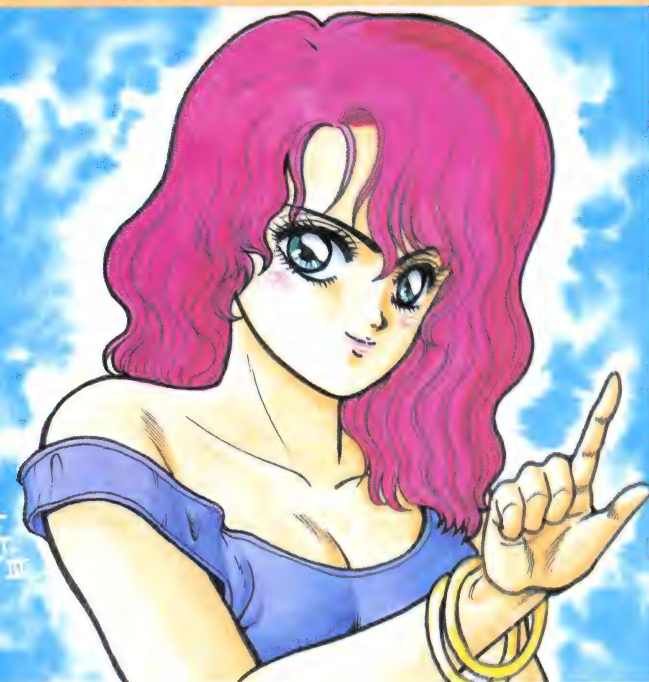
MSX2 12月8日進発売!

マイクロキャビン®
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482

MAX アグミックスのMAXシリーズ

サッちゃんの大冒険

あずさ108事務所

私立探偵マックス 改訂版
～潜入!! 謎の女子校～

少女探偵RINNちゃんの事件簿
電脳少女伝説

① 私立探偵マックス～潜入!! 謎の女子校～ 改訂版
原画：富士参號 ¥8,030(税込) 発売中

② サッちゃんの大冒険
原作・原画：緑沢みゆき ¥5,970(税込) 発売中

③ あずさ108事務所
原作・原画：IBUKI NOBUTAKA ¥7,000(税込) 発売中

④ 少女探偵RINNちゃんの事件簿 電脳少女伝説
原作・原画：もりばやし♡りんご ¥7,000(税込) 発売中

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。
口座番号 東京3-056150 加入者名 アグミックス
やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留よりも手数料が安く、為替より確実な方法です。
■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数」を忘れずにご記入下さい。
■送料は無料です。

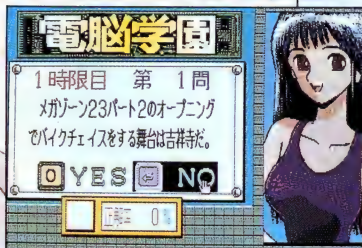
■対応機種(全ゲームとも)
PC-9801シリーズ(旧98、E、F、U、UII、LTを除く。要640K) 5"2HD
＊MS-DOSのVer. 2.11以上が必要です。
PC-8801シリーズ(SR以降、VA可) 5"2D
純正品以外での作動は保証できません。

アグミックス
〒160 東京都新宿区坂町28番地 新倉ビル501
PHONE. 03-358-4862

冒険が始まる日！
11月10日発売!!
EMERALD DRAGON
ロールプレイングゲーム

三千年の歴史を誇る、謎の学園が舞台のちょっとHなクイズ+アドベンチャーゲーム。学園に入りこんだあなたは、美少女のクイズに答えない限り抜け出せないのだ！ 3人の女の子があなたに出題。正解すれば♥♥♥だゾ!!

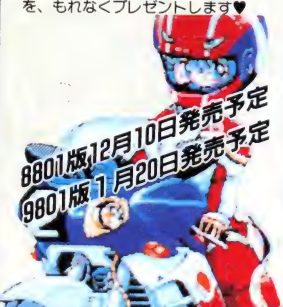
★マウスも使える、ジョイスティックも使える♪ 98ソフトに負けないグラフィックスの88版。美麗の極みに挑戦した98版。自信をもっておススメします！

▶PC8801SR以降5' 2-D（4枚組）FM・マウス対応 アナログRGBモニタ限定
▶PC9801VM以降5' 2-HD 3.5' 2HD（4枚組）FM・マウス対応 アナログRGBモニタ限定 VM及びUVは要16色ボート 要MS-DOS 要640KB

12月10日 MSX2 発売予定

好評発売中

■シナリオⅡ ハイウェイ・バスターを追え!!

第Ⅱ弾はバイク免許・限定解除編だ！ ちょっとHな婦警さんが君の相手だゾ♥ 新田真子氏、菊池通隆氏、明貴美加氏らを迎え、まもなく完成。期待してね!!

★PC8801版は12月10日、9801版は'90年1月20日発売予定。予約者は消費税・手数料・送料サービスの8800円！
★通販のみの特典として特製ステッカーを、もれなくプレゼントします♥

▶PC8801SR以降5' 2-D
▶PC9801VM以降5' 2-HD 3.5' 2HD

予約受付開始

■シナリオⅢ トップをねらえ！（仮）

'89年度OAV界の話題を独占したあの『トップをねらえ！』がいよいよゲームで登場！ ノリコがユングがお姉様が、更にヴォリュームアップして君の心にアタック♥

★PC8801版、9801版共に'90年2月10日発売予定。予約者は消費税・手数料・送料サービスの8800円！（GPC会員は7920円）
★予約者には特製ステッカーをサービス

▶PC8801SR以降5' 2-D
▶PC9801VM以降5' 2-HD 3.5' 2HD

お申し込みはお電話で

0422-22-1980

午前11:00～午後08:00まで受付（東京店のみ）

①『電脳学園シナリオⅡ・Ⅲ』を電話予約する場合は。
➡上記の電話番号へご連絡下さい。係りの者に、あなたの住所・氏名・電話番号・希望商品名（Ⅱ・Ⅲのいずれかを明記して）をお伝え下されば、予約登録完了です。
一週間以内に予約代金そして8800円（GPC会員は7920円)を、現金書留 普通為替 定額小為替 郵便振替にて、下記「電脳学園予約係」までお送り下さい。
★郵便振替の番号は、8-350836、加入者名 (株)ゼネラルプロダクツ まで。

②『電脳学園シナリオⅠ』を通販購入する場合は。➡申し込みされてから2～3日で宅配便が届きます（地域差有）。通販代金8800円（GPC会員価格7920円）を、宅配便の人に渡して下さい。以上、ご不明の点は「往復ハガキ」又は「電話」にて、ご確認ください。

株式会社 ゼネラルプロダクツ

ゼネラルプロダクツ SINCE 1982

水・木曜日定休日 平日12:00～20:00 日・祝 10:30～20:00
東京店・本社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1 東町ビル2F ☎0422(22)1980
大阪店 〒544 大阪市生野区桃谷1-5-22 ☎06(718)0588

※ただ今ゼネラルプロダクツでは、グラフィックスを描ける方を募集しています。詳細はお電話で担当 重松までご連絡下さい。

電脳学園

美少女と一緒に本格的ゴルフゲームを楽しもう!

GOLF きゃぴ・きゃぴ・るん

11月下旬発売

●PC-88SR以降(VA対応)・5"2D・3枚組
●¥7,800(税別)

ワクワクドキドキのすごろくゲーム!

●PC-88SR以降(VA対応)
5"2D・3枚組
●PC-98シリーズ・5"2HD・2枚組
●MSX2/2+・3.5"2DD・2枚組
●X1turboシリーズ・5"2D・3枚組
●各¥7,800(税別)

かわいさいっぱいのファンタジーアドベンチャー!

●PC-88SR以降・5"2D・4枚組
●¥7,800(税別)

お近くのお店で、お求めになれないときは、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで、現金書留にてお申し込みください。(送料無料)

〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル ㈱徳間コミュニケーションズAV事業部

徳間書店インターメディア㈱
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL.03-432-4471

イラストでは味わえないこの衝撃をついにシリーズ化!!
本物志向のアダルトゲームソフト!!

うふふ……♡秘密の花園
ひなこの写真館

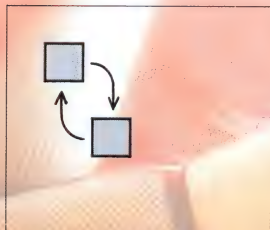
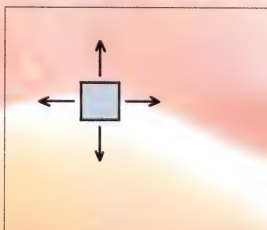
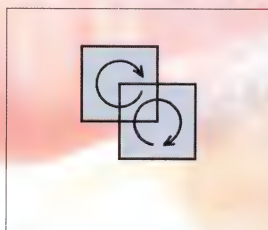
あなただけのプライベートソフト、パスワード付。

11月20日新発売!!
女学生シリーズ

絶賛好評発売中!!
OLシリーズ

3種類のメニューをクリアすると、
大胆画面に挑戦できる。
君は美女の悩殺ポーズを見ることができるか?

対応機種:PC-9801シリーズ(LT、XLを除く)EPSON PC286シリーズ
メディア:5″2HD、3.5″2HD

♥3レベル3画面!! 9枚の秘密の写真♥

〈レベル1〉
2枚のパネルを選択して入れ替える。

〈レベル2〉
1枚のフリーパネルを左右前後に動かし、パネルを揃える。

〈レベル3〉
隣接した4枚のパネルを回転させて、パネルを揃える。

●レベル1〜3の他にテクニカル画面も有ります。
●各パネルの分割数は自由に設定が可能。

定価 ¥9,800(送料別)

HI(エッチアイ)コーポレーション
〒110 東京都台東区池之端4-15-8-206
TEL.03-828-1257(メッセージ専用電話)

予約は、お名前とご住所、メディア(3.5″又は5″)テレフォンメッセージに登録して下さい。

お買い求めは……
定価 9,800円
送料 250円

郵便振替(確認発送まで1週間程度)
東京3-417149 HIコーポレーション
現金書留(到着後即日発送)
メディア・機種名・住所・氏名を明記の上左記住所まで。

大好評発売中!

PC9801VM以降
(LT、XA、XLシリーズ除く)
5'HD 3.5HD×2枚組

PC8801SR以降
5'2D×3枚組

各定価5,800円

- カクテル・ソフトの第2作「晴れのち・おおさわぎ」は、これまた明るく楽しい女子生徒が85%の学園に起こった誘拐事件がメインストーリー。きゃんきゃんした雰囲気の中にも江戸時代までタイムスリップしてしまうシッカリとしたシナリオ。そして大胆ポーズの女子生徒達との、ムッフフのHシーンがきっと満足度120%の大オススメの自信満々ソフトどえーす!!
- 兄貴分ソフトハウスのフェアリーテールのスタッフがビックリしたぐらいにキレイなグラフィックにアニメーション、そして明るく楽しいギャグメッセージ。アダルト・ソフト初の背景分割のゲーム画面が見やすくキレイ。
- 前作「きゃんきゃんバニー」で大好評だったオリジナル音楽を越えた。力作ミュージック10曲以上がゲームを要所要所で盛り上げます。
- 1人、2人、3人、4人、5人、…、8人……数え切れないくらいおおぜいのセーラー服に身を包んだカクテル・ソフトの女の子達の大胆H、かれんな姿にムッフフ度120%できっと大満足!!

きゃんきゃんバニー

PC88SR以降5'2D・PC98 5'/3.5' 2HD

大好評発売中!各定価5,800円

今がおいしいナンパ・そふと!

- あなたはさすらいのギャンブラー。スロットマシンでかせいだホットマネーをふところに、5人の女の子達にねるとんアタック!みごとナンパに成功して、女の子達とムッフフのHができるか、それとも残念無念の大ドンデン返しか。天国と地獄の両方見てもらいます。
- ゲームはスロットマシンからはじまり、ギャグを楽しむアドベンチャーに続いて、プレゼント作戦、Hアイテム功撃、そして5人の女の子達との会話や過激なHを楽しむシュミーレーションまで。複数のゲーム・ジャンルの要素を取り入れた、日本で初めてのHソフト。
- アニメーション当然。音楽バッチリ10曲以上。ニヤリニヤリのメッセージ当り前。そしてグラフィック抜群!このゲームしないでどうするの?もうやるしかない!
- これから彼女を見つける人には、なんとナンパ入門用にも最適です。まず最初は「きゃんきゃんバニー」5人分で予習。なーんてね。

- フェアリーテールの超・美しい画面と、ジャストのムフフを+(カクテル)して生まれた新しいブランドがカクテル・ソフト。兄貴2人の良いとこ ろばっかりの弟分ソフトハウスでーす!
- ソフトの「きゃんきゃんバニー」は、今がいちばん食べごろ、おいしいナンパ・シュミレーション。ぜったい赤丸急上昇!

通信販売のご案内及び、申し込み方法

- 現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してカクテル・ソフトまでお送りください。
- 郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京0-91780カクテル・ソフトまでお申し込みください。

カクテル・ソフト
フェアリーテール/株式会社ジャスト
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル B室パソコンソフト開発室内

LIPSTICK. ADV 2

リップスティック・アドベンチャーII

PC9801 VM以降5'2HD 対応版3.5'2HD
PC8801 SR以降 対応版5'2D

89年12月発売 各定価6,800円

もう眠れない！

88年末、ADソフトの話題をすべてにさらったLIPSTICK. ADV。今年もまったく新しくなって戻ってきた！●超・超・美しいグラフィック。●謎が謎を呼ぶストーリー展開。●シャレたセリフに、ギャグ・メッセージ、そして音楽のノリの良さも抜群。●当然、カワイイすぎる女の子達の過激な○○○も。●すべてに前作を越えたリップスティック・アドベンチャー2。

LIPSTICK.ADV

ナメたくなる位に絵がスゴイ！

リップスティック・アドベンチャー

X68000 対応版 89年11月21日 新発売！6,800円

すでにPC98、88、MSX対応版で大好評のリップステックアドベンチャーが帰ってきた!!
画面を全て新しくして、なつかしのあのキャラクターが再登場。今度は見るだけではありません。会話もできれば♡♡♡もできる。もちろん画面の美しさは、あのリップスティックおなじみの、超・美しい画面です。

●まるで本物を見る様な超・美しい画面。●膨大なメッセージ●謎が謎を呼ぶ複雑なストーリー
●メイン画面だけで103、シーン（画面のサイズは全体の約3/4を占めています。）
●多彩なキャラクター、広大なマップ●BGM全15曲●コマンド選択方式●98版はマウスにも対応

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛でお願い致します。住所は右記のとおりです。

販売・企画・制作
フェアリーテール
FAIRYTALE
東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834

フェアリーテール
FAIRYTALE
この謎が、
君に解けるか!!
89年12月発売!
88版、98版それぞれ先着500名様に
リップスティック・ADV特大B2
ポスターをプレゼント。

Bellonchо World Press

時代は今、ベロンチョ！
先鋭化するゲームソフトシーンにあざやかにデビュー！ ベロンチョシリーズはユーザーの生の声を反映する90年代のコンセプト、みんなの意見を活かしたゲーム創りをと考えるハード社スタッフのクラフトマンシップがここに始まった。（止まらないといいな）苦しい時にベロンチョ！ 楽しい時にベロンチョ！ 駅前ベロンチョ！ 捜しものはなんですかベロンチョ！ 第1弾「ベロンチョ身体検査」、買ってみたいと思いませんか？ ううう……

vol.1

BELLONCHO SERIES 1

ベロンチョ身体検査 女子高校編

¥6,800 NEW

▲Garls ベロンチョ学園はギャルてんこ盛り！しかも脱ぎまくり！あ極楽…

▼Main 不要なコマンド選択を極限まで切りつめ、プレイアビリティを高めたゲームシステム。さわやかなやらしさがハートを直撃!!

▲Map 多彩な隠れキャラに彩られたマップ、これがズリズリとスクロールする！アイテムも見やすい親切設計。

いかがわしい

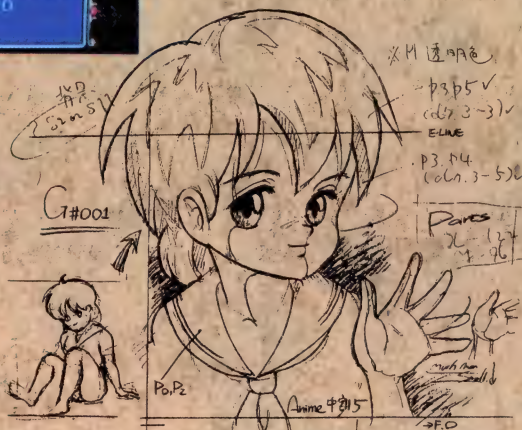
卑劣な身体検査は許さないわっ!!いたいけな少女達を助けるためにヒロイン奈奈子ちゃんはあやかしのベロンチョ学園にとび込んだ。証拠の「××ビデオ」はいずこに?!

女子寮では

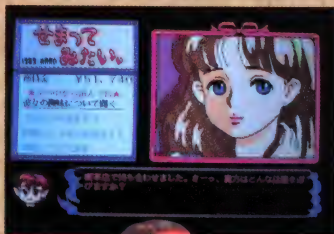
全寮制女子高で夜ごとにおこる怪事件！女生徒を泣かせるマル秘身体検査の謎とは？

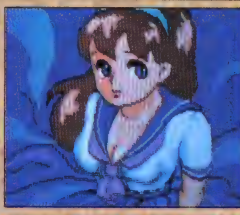
にゃん²アドベンチャー

ベロンチョ学園へ転校してきた奈奈子ちゃん。事件解決への道は一本じゃないから、やる度に新しい発見が！隠れアイテム、マル秘グラフィックを満載して送るハイクォリティ股倉パフォーマンス。下半身にダイナマイトアタック。

このソフトではメインゲームの他にオプションをビルトイン。買わなきゃわかんないプラスワンがクリエイトするビビッドなひまつぶし空間。ベロンチョとデビュー！

PRE BELLONCHO SERIES

せまってみたい

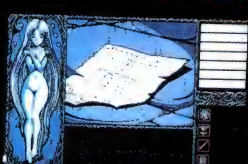
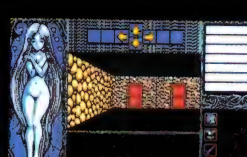
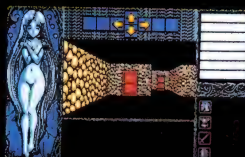
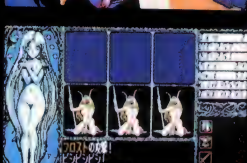
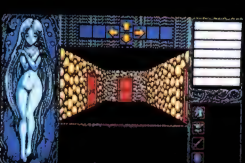
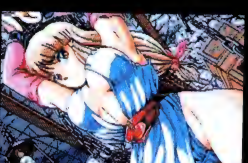
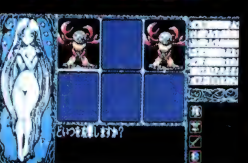
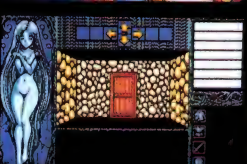
¥6,800 ON SALE

やさしくして…

好奇心いっぱいの女子高生、ユウコちゃんと土曜日にデイトの約束。「ちょっとえっちなあどべんちゃー」としてはなんとかホテルでHPの回復…じゃなくて、愛のあるえっちをしたい！でもユウコちゃんは好みがうるさくて…。いかがわしい愛の妖精「ベロンチョ」に見守られ、ストーリーはエキサイトする。ゲームデザインはすべて女性、おんなのこサイドから創られたこれは、男子へのやらしい挑戦でーす。

PC-8801 SR以降［要 アナログディスプレイ］：5インチ2D
PC-9801 VM以降［要 アナログディスプレイ・MS-DOS 2.11以降］：5インチ2HD/3.5インチ2HD
MSX2/MSX2＋：3.5インチ2DD【ベロンチョ身体検査のみ開発中】

好評発売中

HARD 〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-19 福原トータス204 Phone03-837-1893

DRAGON

待望の美少女ファンタジーロールプレイン

色々なゲームがちまたにあふれている今日このごろ、あなたは本当にゲーム

女だけの王国『ストロベリーフィールズ』その国の南にそびえる『女神の塔』。『ストロベリーフィールズ』は、この女神の塔によって護られていた………しかしある日、その塔の上空に怪しげなドラゴンの影が………。

●とにかく美少女がもりだくさんのソフトです。もちろん美少女達はただ単に出演するわけではありません。シナリオと密接に関わっていますので、プレイをしているうちに美少女達一人一人が非常に身近な女の子に思えてくる事でしょう。
●ビックなサイズのグラフィックはもちろん、キャラクター、その他全てのビジュアルはこの広告からおわかりいただけるように、とにかく絶品です。一度ディスプレイでごらんになってください。細部まで気を使って描き込まれた画面に、ため息がでる事は必至です。
●メインの舞台となるのは、塔の中の迷宮です。ダンジョンはもちろんグラフィックによる3D画面です。もちろんゲームの舞台となるのはダンジョンの中だけではありません。『ストロベリーフィールズ』の王国にもゲームを解く鍵がたくさん落ちている事でしょう。王国の中には、『武器屋』、『寺院』、『城』………その他もろもろの建物があります。ダンジョンの中だけではなく、たまには王国に戻って会話をすれば、思わぬ手がかかりがもらえるかもしれません。
●各イベントに登場する美少女達は、ビックサイズのグラフィックです。『絵が大きくなければ美少女ソフトとは言えない。』をモットーに、イベント画面と3Dダンジョン、戦闘の画面を分けました。

●モンスターとの戦闘システムも、きっちりと創りあげました。カードが開くように出現するモンスター達との戦闘は、ハラハラ、ドキドキの連続です。
●BGMも超一級です。『ドラゴン・ナイト』では、ゲームの世界を盛り上げる為に、何度も何度も曲を変更し、納得のいく音楽を創り出す事ができました。ある場面ではスピーディに、またメロディアスにBGMが展開します。
●当然の事ながら、アニメーションもバッチリです。大きなサイズのアニメーションを心ゆくまでお楽しみください。
●いくつものゲームをプレイしているユーザーの方には、このゲームはけして難しくないでしょう。しかし、イベントが山のように用意してありますので、やりはじめたら止まらない!!ゲームに仕上がりました。
●イベントをクリアーした後に、もう一度あのシーンを見たい………だけど、最初からゲームをやるのはどうも………というユーザーの方々の為に、クリアーした画面を好きな時に見られる『すぺしゃるディスク』がおまけで、もれなくついています。

·KNIGHT

グゲーム………その名も「ドラゴン・ナイト」

を楽しんでいますか?本当にゲームを楽しんでいたあの頃をもう一度………

とにかくこの画面を見てください!!………安易に制作したゲームだと思いになりますか?………答えは当然、『NO!!』です。スタッフが愛情と体力と頭脳の総力を結集して創り上げた『シナリオ』、『ゲームシステム』、『グラフィック』、『BGM』です。手抜きと妥協は一切しておりません。とにかく、一度この『ドラゴン・ナイト』をプレイしてみてください。けして後悔をさせない自信と内容がぎっしりとつまっています。

各定価6,800円
(定価の中には消費税は含まれておりません。)

特報!!
『ドラゴン・ナイト』をお買い上げのお客様先着200名様に『ドラゴン・ナイト特製テレホンカード』を差し上げます。詳しくは、製品についているマニュアルをごらんください。

PC9801VM以降対応版 11月17日㊎ 発売!
(5インチ2HD、3.5インチ2HD、各2枚組。XL、XA、LTシリーズを除く)

PC8801SR以降対応版 12月15日㊎ 発売!
(5インチ2D、3枚組)

通信販売をご希望の方は…
● 現金書留の場合……
商品名、機種、メディアを明記の上エルフまでお送り下さい。
● 郵便振替の場合……
郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記の上、口座番号東京1-405620
エルフまでお申し込み下さい。

株式会社 エ・ル・フ
〒169 東京都新宿区北新宿1-12-5

急上昇/上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	
2	2	イースII	日本ファルコム	
(上昇) 3	4	ソーサリアン	日本ファルコム	
4	3	イース	日本ファルコム	
5	5	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	
6	6	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
(急上昇) 7	13	スーパー大戦略	システムソフト	
8	7	ウィザードリィ	アスキー	
8	8	テトリス	ビー・ピー・エス	
(上昇) 8	10	サーク	マイクロキャビン	
11	10	ヴァリスII	日本テレネット	
12	12	大戦略III	システムソフト	
13	8	三國志	光　栄	
(急上昇) 14	—	ジェノサイド	ズーム	
(上昇) 15	16	ハイドライド3	T&Eソフト	
(急上昇) 15	—	天下統一	システムソフト	
(上昇) 17	—	エメラルド・ドラゴン	バショウハウス	
(上昇) 18	19	マイト アンド マジック2	スタークラフト	
(上昇) 19	—	サバッシュ	ポプコムソフト	
20	14	ラスト・ハルマゲドン	ブレイン・グレイ	

●集計対象：2000人（9月8日～10月7日）

 イラスト／迎　夏生

20

総得票数	得票数
636	287
2185	230
1615	121
914	108
977	88
1119	83
485	55
693	53
305	53
288	53
181	52
131	48
640	45
31	31
236	26
26	26
20	20
127	18
54	17
232	16

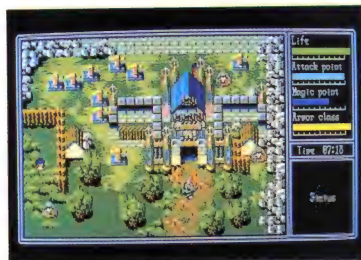
今月のランキング解説

1位から4位までの日本ファルコムカルテットは健在。5位から続く常連ソフトもなかなか層が厚く、新入りソフトの上位食い込みが今月も大変な、リーダーズトップ20だ。このなかで、『ヴァリスII』の上位キープはさすがだね。まだまだがんばれるかな。下位の方に目を向けてみると、順位の入れ替わりがけっこうあったぞ。とくに注目は『エメラルド・ドラゴン』の17位ランクイン。まだソフトが発売になってないのにランクインするなんて、めったにないことだから、これからが楽しみだ。これでソフトが発売になると、どこまで人気を伸ばすかな？

今月のピックアップ PICK UP

8位 ウィザードリィ（アスキー）

今月のピックアップその1は、上位常連のひとつ『ウィザードリィ』だ。ほどほどのところにいることが多いからあまり目立たないけど、すごい記録を持っているんだぞ。ＲＰＧの中では唯一、リーダーズトップ20始まって以来毎回のランクイン。おまけに10位より下に落ちたことがないのだ。それにトップ1に輝いたこともあるという栄光のソフトなのだ。どうだ、見直しただろう。もひとつついでに今月のランキングソフトのなかでいちばん古いソフトでもあるんだぞ。まあ、単純だけど、それだけにハマりやすいＲＰＧだからね。ところで、そろそろ『ウィザードリィ５』のウワサが聞こえてくるころかな？

15位 ハイドライド3（T&Eソフト）

とうとうＰＣ98版のスペシャルバージョンが発売になった『ハイドライド３』。1988年２月号で初登場以来だから20回以上ランクインしている常連ソフトだ。最近はトップ20の下半分を行ったり来たりでぱっとしなかったんだけど、ここらでもうひと花咲かせてほしいところだね。

▶21～30位までのランキング

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	水滸伝・天命の誓い	26	スナッチャー
21	銀河英雄伝説	27	ウィザードリィ4
23	大戦略	27	リップスティックアドベンチャー
24	カオス・エンジェルス	27	スタートレーダー
25	大戦略Ⅱ	30	シュヴァルツシルト

 RPG ロールプレイング SLG シミュレーション AVG アドベンチャー ACT アクション SPT スポーツ TBL テーブル、パズル ETC ディスクマガジン、他

今月のベストセラーソフトはこれだ!!

ソフトセールストップ20は、全国の調査協力店から寄せられたデータをもとに、ソフトの売れ行きの人気ベスト20をセレクションっ！（今回の情報は9月1日から30日までのデータを集計したものです）

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	—	提督の決断	光栄	PC98	14800～17200円(5D,3.5D)
2	3	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	PC98,PC88SR,X1t	9800～12200円(5D,3.5D)
3	8	テトリス	ビー・ピー・エス	PC98,PC88/VA,MSX2,X1,X68000,FM77AV	6800円(5D,3.5D,R)
4	—	ディスクステーションスペシャル 秋号	コンパイル	MSX2(+)	3880円(3.5D)
5	—	マスター オブ モンスターズ	システムソフト	PC98,PC88SR,MSX2,X1t	6800～8800円(5D,3.5D)
6	1	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	PC98,PC88SR	8700円(5D,3.5D)
7	—	激突ペナントレース2	コナミ	MSX2	6300円(R)
8	—	斬【ZAN】—陽炎の時代—	ウルフチーム	PC98	9800円(5D,3.5D)
9	7	天下統一	システムソフト	PC98	9800円(5D,3.5D)
10	2	大戦略Ⅲ	システムソフト	PC98	9800円(5D,3.5D)
11	—	銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集	ボーステック	PC98,PC88SR	4800円(5D,3.5D)
12	—	ハイドライド3 SV	T&Eソフト	PC98	8800円(5D,3.5D)
13	4	ヴァリスⅡ	日本テレネット	PC98,PC88SR,MSX2	8800円(5D,3.5D)
14	—	きゃんきゃんバニー	フェアリーテール	PC98,PC88SR	5800円(5D,3.5D)
15	—	水滸伝・天命の誓い	光栄	PC98,PC88SR/VA,MSX2,X1t,FM77AV	9800～12200円(5D,3.5D)
16	11	シュヴァルツシルト	工画堂スタジオ	PC98	12800円(5D,3.5D)
17	—	電脳学園	ゼネラルプロダクツ	PC98,PC88SR	8800円(5D,3.5D)
18	—	ディスクステーション6号	コンパイル	MSX2(+)	1940円(3.5D)
19	—	ジャック・ニクラウスチャンピオンシップ・ゴルフ	ビクター音楽産業	PC98,X68000	8800円(5D,3.5D)
20	—	ローグ・アライアンス	スタークラフト	PC98,PC88VA,X68000	9800円(5D,3.5D)

●特に記載のない限り、価格は消費税を含みません。

今月の売れ筋を斬る！

今月のセールストップ20は、久しぶりに入れ替わりの激しいチャートになったね。先月からの生き残り組は7つだけ。どれも常連ソフトといえるような人気ソフトばかりだ。しっかし『信長の野望・戦国群雄伝』、『テトリス』は、いつまでランキングし続けるのかな。どっちもそろそろ発売1周年をむかえちゃうぞ。一方、新しくランクインしたのを見てみると、まずは1位初登場の『提督の決断』。PC98のみの対応で1位というのはさすが。また、毎度おなじみのコンパイルのディスクマガジンも2作ともランクイン。おまけに『ハイドライド3』もとうとうPC98版が発売になって、久しぶりのランクインだ。

さーて、来月はどんなランキングになっているか、お楽しみに。

総合解説

キーワードはこれだ!!

PC98

今月は、PC98専用ソフトが大漁だ。『マスターオブ モンスターズ』もPC98版の登場でいきなり5位に再登場しているし。ということは、それだけPC98を持っている人がたくさんいるっていうことだね。うらやましいなあ。これからはゲームもどんどん複雑な処理が必要になって、8ビットのパソコンぐらいではパワー不足になってくるのかなあ。でも、ソフトハウスが、これからも8ビットパソコンを見捨てないでくれることを信じてるからね（じつは、買い換えるお金がないだけ）。

1	提督の決断
5	マスター オブ モンスターズ
8	斬【ZAN】-陽炎の時代-

SLG

先月、戦国ものSLGで取り上げたけど、やっぱり『信長』、『斬』、『天下統一』が並んでランクイン。おまけに、光栄初の現代ものSLG『提督の決断』も初登場、1位ということで、SLG人気はとどまるところを知らないようだ。最近は上の2種類のほかにも、SFものやファンタジーものなど、バリエーションも豊富。もうRPGと互角の勢力というよりそれ以上になってきたかな。年末のRPG勢の巻き返しでパソコンソフト勢力図の変化が楽しみな今日このごろなのである。

1	提督の決断
2	信長の野望・戦国群雄伝
5	マスターオブモンスターズ

提督の決断

光栄初の現代ものSLG『提督の決断』がみごと初登場第1位の座についたぞ。この『提督の決断』は、WWⅡ（第2次世界大戦）シリーズの第1作目ということで、今後のシリーズ化が期待される注目の1本なわけだけど、なかなか好調なすべり出しだ。ところでこのソフト、なんと今月のキーワード「PC98」と「SLG」にも当てはまっているというトレンディなソフトでもあるのだ。

激突ペナントレース2

最近、人気が高まっているスポーツゲーム。今度は、コナミから『激突ペナントレース2』が発売になったぞ。前作もものすごい人気だったけど、今度もすごい。発売開始と思ったら、すぐに完売御礼の広告が出てしまうという売れ行き。こんなに人気が高いということは、もちろんとびっきりおもしろいってこと。できることなら、MSX2以外の機種にも移植して欲しいよね。

●調査協力店●

店名	電話	店名	電話	店名	電話
●ヤマギワソフトショップ	☎03-253-2111	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050	●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎0236-23-1055
●LAOXコンピュータメディア	☎03-253-1341	●パソコンショップ・シグマ	☎052-251-8334	●PiC万代店	☎025-243-5135
●LAOX新宿店	☎03-350-1241	●カトー無線	☎052-264-1534	●PiC小針店	☎025-233-5791
●富士音響	☎03-255-7846	●コンピュータ専門店テクノ	☎052-581-1241	●ユニードショッパーズダイエー福岡	☎092-721-5411
●COM	☎03-251-1523	●J&Pテクノランド	☎06-634-1211	●カホ福岡マイコンセンター	☎092-714-5155
●SHINKO	☎03-255-0450	●J&Pメディアランド	☎06-634-1511	●カホ大牟田さんえい店	☎0944-55-7005
●池袋WAVE5Fソフトハウス	☎03-981-0111	●J&P高槻店	☎0726-85-1212	●ベスト電気マイコンセンター	☎092-781-7131
●J&P渋谷店	☎03-496-4141	●J&P和歌山店	☎0734-28-1441	●トキハデパートマイコンセンター	☎0975-38-1111
●J&P八王子店	☎0426-26-4141	●J&P姫路店	☎0792-22-1221		
●J&P町田店	☎0427-23-1313	●電巧堂チェーン青森本店	☎0177-23-2356		

Soft House Today

ソフトハウスおじゃまし隊

▲『夢幻Ⅲ』チームのスタッフを激写！

今回のおじゃまし隊は、『クリムゾン』シリーズで有名なクリスタルソフトさんにターゲットをさだめ、ま、まさかの日帰りで、大阪へと時速250キロの旅路をかっ飛んだのであります。

さて、ただいまクリスタルソフトが総力をあげて取り組んでいるのは、『夢幻の心臓』シリーズのパート3。はっきりいってワタシのよーに若くてピチピチ(?)したもんにはあまりピンとこないけど、じつはこのシリーズ、かつて日本中のボーイズを大熱狂させたハマりＲＰＧの元祖なのだ。う〜ん、完成が待ち遠しいざんす。

ところで、最近はプログラマーもいっぱしの花形職業。ソフト業界に就職したいな〜、と考える青少年が急増してるみたい。就職活動の時期を迎えたこのごろ、クリスタルソフトにもそんなピープルからの問い合わせが、ちらほら舞い込んでくるそうな。ときどき高校の先生がボーズ頭の生徒をつれて、会社訪問にもやってくるんだって。ぷぷっ。なんかその様子を想像すると、ほのぼのするものがあるなぁ。

▲『Ⅲ』ではタクティカルな戦闘モードに

よ〜し、せっかくの機会だ。クリスタルソフトが、いまどんな人材を欲しがっているのかを、マンガにしちゃおう。デザイナー以外の内勤を募集、ってことなんだけど、ぜーったい業界人になりたいっ、というキミにはまたとないチャンスなのだ！　いけいけ！

アスキー
ウィズフェスにご来場の皆さん、一緒にがんばったスタッフの皆さん…、私は、内海は最後までわがままでした。もうお別れの時間です。本当に、本当に今日までありがとう。いまはありがとう以外の言葉は見つかりません。本当にありがとうございました。また来年！

アーテック
年末のＰＣ88用ＲＰＧ担当のＫＳです。今月はブラックアロワナの飼育についてです。個体が小さいうちは赤虫などの小さな餌を与え、成長するにつれ、クリルや小魚に切り替えるのがよいでしょう。来月は年末発売のＲＰＧについてのお知らせです。

アートディンク
あーとでぃんくの12月の新作は、超ハードＳＦシミュレーション『地球防衛軍Ⅱ FAR SIDE MOON』に決定しました。現在ＮＡＳＡでの取材も終え、開発も順調に進んでいます。ＰＣ98の機能を最大に生かした超話題作にご期待ください。

アリス・ソフト
パソコンソフトの値段ってとっても高いですね。今度出す『あぶないてんぐ伝説』は、がんばって、5800円　ＤＩＳＫ３枚組だ。ＣＧも内容も、最高にいいぞ！えっ、もっと安くしてほしいって？う一ん、こまったな…。

アルシスソフトウェア
やっぴーっ！　みんな元気してる？『妖獣機甲兵ワードラゴン』のキャンペーンの締め切りが、12月末日消印有効となりました。まだ買ってない人は、いますぐＳＨＯＰへ、LET'S GO!　だぞ。新作『Knight Arms』も制作快調！みんな楽しみにしててね。

ウインキーソウト
さて、ネタがありません。困りましたね。いえ、べつに仕事をしていないってわけじゃないんですけど。ともかく、あと１年、１年間だけ待ってもらえませんか。来年のいまごろには、きっと皆さんが、あっと驚くような新作を発表するつもりですから。いや本当。

ウルフチーム
９月20日奇跡は起こった。Ｐちゃんことプログラマーの鈴木Ｐは、とうとう期限ぎりぎりで運転免許をとった。あと10日で期限が切れるとこだったのに…。９月18日88点、９月19日85点。もうだめかと思われたが、しかし、である。皆さん何事も最後まであきらめずに。

エス・ピー・エス
先月に続きＳＰＳブランドのビッグニュース第２弾はアーケード版『キューブリック』をＸ68Ｋへ移植。その名も『キューブランナー』です。次から次へと後がないぞぉ。年明け第３弾は隠しててごめんなさぁい…驚きの『？』ご紹介。ご期待あれ。

エニックス
アンギャーッ！　社内で不気味な恐竜たちの雄叫びが!?　これは新作ゲーム『46億年物語・ＴＨＥ進化論』のスタッフの悲鳴か？　ＳＦ大賞作家・川又千秋監修、音楽すぎやまこういちの46億年のドラマがいよいよ始まる！　壮大な幕開けはいましばらく待ってね。

クエイザーソフト
『どろろ』ヒントの続き。今回はアイテムについて説明します。まず、妖怪の首飾りはすぐ捨ててください。自分が弱くなってしまいます。それからわらじは使うと２度相手に攻撃できるようになります。最後のボスにも有効なので、かなりお得です。

クリスタルソフト
お待たせしました。新作情報です。４年ぶりにあの心臓の勇者が帰ってきます。この年末超大作は、あの『夢幻の心臓Ⅲ』です。オートバトルシステムを搭載し、すべてにビジュアル処理された戦闘のすごさは、見てのお楽しみ。ただいま最後の調整中です。乞うご期待!

クレスト
どうもこんばんは、クレストです。『私鉄沿線殺人事件』のグラフィックですが、いいふんい気だしてますよ。ミステリアスというか、色っぽいというか…。とにかく、いまは詰めの段階で大忙しなんですよ。これからもクレストをよろしくね。

プレゼント

★

商品企画室長の藤岡さんが組んでいるバンドが、12月2日に渋谷のエッグマンでライブをやるんだって！　編集部からも何人か観にいく予定なんだ。さて、その藤岡さんの選んでくれたアイテムは、クリスタルソフトのロゴ入りTシャツ、ディスクケース、セロテープの3点セット。これを5名の人にプレゼント。みんなもライブ行こうぜ！

〈あて先〉
〒102　東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル　コンプティーク
「このTシャツで面接を受けよう」係

呉ソフトウェア工房

やっと『Duel』が発売になって、みんなホッとしています。もう遊んでいただけたでしょうか？ 天野大先生のイラストもすてきでしょ。こんどは『Duel』のPC98版を出します。PC98ユーザーの方、楽しみにしていてくださいね。

ゲームアーツ

みんな、ゲームアーツのゲームを楽しんでくれてるかな？
年内に発売されるPC88版の新製品は、あと『HARAKIRI』を残すだけとなりました。『シルフィード』の作者が、今回はSLGに挑戦！　いま最後の仕上げをがんばってます。乞うご期待！

光　栄

本格的ビジネスCAIソフト『トップマネジメント・産能大編』が好評発売中。会社経営のビジネスシーンを通じて、経営、財務感覚を養成できる。PC98用5インチ2HD、48000円。グループ研修にたいへん便利な10名分がセットされた『研修セット』もあります。

工画堂スタジオ

『魔晶伝紀ラ・ヴァルー』10月13日発売になった。本誌でも紹介したとおりシナリオの出来はもちろん、美しいグラフィックは一見の価値ありだ。RPG大好き君には、おすすめ。来月には『ナビチューン』ってのが予定されている。今後の本誌記事に注目！

コスモス・コンピューター

新作のタイトル決定！　『レジオナル・パワー』。戦略、戦術バリバリのスペースSFシミュレーションだっ！　戦術で活躍する艦船には、なんと多目的戦艦や防空護衛艦まであるのです！　SF-SLGファン必見！　TOWNS版『麻雀武蔵』もよろしくね！

コナミ

首都圏の青少年、毎週金曜日の夜9時からはニッポン放送「B21スペシャル」を聞こう！　京阪神の諸君は、土曜深夜0時ラジオ関西『青春ラジメニア』を聞こう、ちょっと眠いけど。なぜかとゆーと、説明するスペースがないから、聞いてみりゃわかる。よろしく。

ザインソフト

『ディオス』のふたつめのデモは見ていただけたでしょうか。見てのとおり、バリバリのアクションです。もちろん多重スクロールしています。アイテムを集めて、敵をどんどんやっつけよう。謎の奇形生物の正体とは。惑星ディオスの運命はいかに。

ジー・エー・エム

いい曲をつくる人って、何年たってもいい曲をつくる。ジェフ・ベックのギターショップは最近のブラック流行(ばやり)を吹き飛ばす逸品だ。あのテリー・ホジオが渋く叩き、トニー・ハイマスの音が、理論が、とてつもなく美しい。時代はいま、ベックだ。

システムサコム

『38万キロの虚空』X68K版、FM-TOWNS版、PC98版、『メタルサイト』X68K、『史上最強のビデオバイブル』FM-TOWNS版…と、年末予定しているソフトはたくさんあります。全部予定どおり出せるかどーかはわかりましぇーん。

システムソフト

PC88ユーザーの皆様、たいへんお待たせしました。『キャンペーン版大戦略II』が発売されます。シリーズ初のキャンペーンモードの導入、間接攻撃の採用、艦船ユニットの登場。直接攻撃は同時射撃システムになり、リアルな戦闘シーンがお楽しみいただけます。

ジャスト

めっきり冷え込んできましたね。皆さんいかがお過ごしですか？
身も心も冷えきっちゃったときには、ジャストのゲームであったまってくださいね。ところでジャストファンクラブの皆さん。会報は届きましたか？　ホントに長いことお待たせしてすいませんでした。

シンキングラビット

『倉庫番パーフェクト』でビッグなプレゼント企画を考案中。それに関してなにやらいじわるなことをしようかな⁉　たとえばどうしても解けない1面がまぎれこんでたりして…。作者や自分の能力さえも疑ってしまいそう⁉　とにかくなにが出るのかお楽しみにねっ！

☞「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

New ソフトかわら版

新作&移植ソフトの発売予定先取りコーナーだよー

秋の夜長、ゲームに熱中し過ぎたあまり、かぜをひいてはいないかな？　今年はけっこう寒いから、あったかくしてゲームをやろう。さて今月もソフトかわら版には、新作、大作の情報がたっくさん！なお、価格は特に記載のない限り消費税は含まれてないからね。また、情報は10月18日現在なので、発売日等の変更にもご注意ー!!

新作ソフト

あーくしゅ
PC8801, MSX2・各6800円
ウルフチーム　11月予定

ARCUS II
PC8801, MSX2・各8800円
ウルフチーム　11月10日

アルバトロス II
PC98, MSX2・9800円(98), 8800円(MSX)
日本テレネット　11月(98), 12月(MSX)

ヴァルツェル
PC8801SR・価格未定
ジャスト　発売日未定

A-JAX
X68000・価格未定
コナミ　発売日未定

雀皇登龍門
PC9801・9800円
ゲームアーツ　11月30日

AD&D® プール オブ レディアンス
PC98, PC88SR/VA, XIt・各9800円
ポニーキャニオン　12月21日

キャンペーン版　大戦略 II
PC8801・価格未定
システムソフト　11月17日

キューブランナー
X68000・価格未定
エス・ピー・エス　発売日未定

極道陣取り II
MSX2・価格未定
マイクロネット　12月予定

『ザ・ゴルフ』コース集
MSX2・3800円
パック・イン・ビデオ　12月10日

紫禁城
PC98, PC88, MSX2・価格未定
スキャップトラスト　12月末

湘南伝説
PC9801・価格未定
ビクター音楽産業　年末予定

ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ コース・データ89
X68000・4800円
ビクター音楽産業　12月5日

SELECTED ソーサリアン
PC98, PC88, XIt・価格未定
ブラザー工業タケル事務局　12月8日

ダンジョン・マスター
PC9801, X68000・価格未定
ビクター音楽産業　年末予定

地球防衛軍 II
PC9801・価格未定
アートディンク　12月予定

ディストラクション(下巻)
PC8801・6800円
ソフトスタジオWING　12月初旬

トンネルズ アンド トロールズ
PC9801, PC8801・各9800円
スタークラフト　12月予定

RPG

レナム
PC9801、MSX2、X68000・価格未定
ヘルツ　12月5日(68), 12月中旬(98, MSX)

☞引き続き、「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スキャップトラスト

チャンチャカチャーン！　新作予定ソフトを発表します。その名も『紫禁城』だ。いままでにない新感覚な思考型ゲームで、初心者から既存のソフトに飽きたというマニアックなユーザーまで楽しめるんだ。いちど始めたらクセになっちゃう！　注目！

スタークラフト

ゲーム好きな人が自動車を運転するようになるとかなりハマルようだ。なんといっても擬似体験ではなく体験そのものだから迫力がちがう。慣れてくれば現実のリスクも忘れがちだ。私の住んでいる地域の道路はじつにゲーム向きにできているので自分が恐ろしい。

ソフトスタジオWING

今月はＵＦＯについてひと言！
いま話題になっているＵＦＯを発見する方法を教えます。それは、現代人の忘れていること「空を見る」ということです。最低１～２週間ぐらい見上げていると、ＵＦＯは、あなたの頭上に現われます。そう信じることができるなら！

T&Eソフト

まもなく年にいちどの健康診断（不健康診断？）がやってきます。日ごろの不摂生を棚に上げて健康食品にはしる人、「どーせ要治療のハンコをもらうだけさ」と開き直る人、まったく気にしていない人…ｅｔｃ。まさにソフトハウスならではの光景ですね。

テクノソフト

いよいよ発売日が間近になってきたメガドラ版『Herzog zwei』。ただいま最終チェックのまっ最中だよ。もっとみんなが楽しめるように、じっくりと調整し、しっかり改良を加えてるんだヨ。みんなが手にするとき、喜んでもらえたら、とてもうれしいなっ！

データウエスト

いままでにないテキスト推理ゲーム『Misty』第１弾が発売になりましたっと思う間もなく、第２弾も11月25日には発売だよーん。シナリオクラブに入って、君の書いたシナリオがゲームに採用されれば、10万円の賞金が出るぞ！　いますぐお店にＧＯだ。

デービーソフト

デービーの年末向け新作第２弾は、新システムや妙なイベント満載のコミカルアクションＲＰＧ『メルルーン』。不思議な不思議なメルルーン王国を舞台に『まあじゃん２』でおなじみのあのノリを今度はＲＰＧで楽しめます。
『フラッピー２』共々よろしくね。

ナツメ

日本テレネット

最近「ツー」もので攻めているテレネットです。当然「ツー」は「ワン」よりよいのであります。皆さん『アルバトロス２』買いましょーね。完全マウス対応、誰でも快適にプレイできるのさっ。私は家の猫３匹とトーナメントをしよーと思っております。皆さんは？

日本ファルコム

平成元年最後を飾る超話題作『ドラゴンスレイヤー』の発売が決定しました。詳しいことは広告をよく見てね。ドラスレ＝ＡＲＰＧというイメージだけど、今回は超本格正統派？　大型ＲＰＧなのです。設定も凝りに凝りまくっているので、どうぞご期待ください。

バショウハウス

パック・イン・ビデオ

Ｘ68Ｋ『バトル・チェス』12月上旬発売予定。２次元と３次元の２モード構成。３次元では膨大なアニメーション・パターンによる情緻な駒の動きを実現。ADPCM によるリアルな効果音。強さのレベルも10段階を設定。Ｘ68Ｋシリーズ初のチェス。乞うご期待！

移植ソフト

DOLL(パラゴン セクサドール)
PC9801, PC8801SR, MSX2・各7800円
ハート電子産業　11月予定

ドラゴンスレイヤー
PC8801SR・12月10日
日本ファルコム　8700円

KNIGHT ARMS
X68000・価格未定
アルシスソフトウェア　年末予定

ナビチューン ドラゴン航海記
PC8801SR・8800円
工画堂スタジオ　11月下旬

熱中派ぴんぴん麻雀
PC9801・価格未定
ブラザー工業タケル事務局　発売日未定

ネメシス '90
X68000・価格未定
エス・ピー・エス　発売日未定

HARAKIRI(ハラキリ)
PC88SR・8700円
ゲームアーツ　12月1日

ファイナルファンタジー
MSX2・7800円
マイクロキャビン　12月予定

フラッピー2
X68000・8800円
デービーソフト　12月上旬

プロテニス・ワールドコート
X68000・価格未定
エス・ピー・エス　発売日未定

BURAI
PC9801, PC8801, MSX2・各8800円
リバーヒルソフト　11月(88), 12月(98, MSX)

98
●38万キロの虚空　(PC9801・9800円)
システムサコム　12月中旬

88
●ティル・ナ・ノーグ88　(PC8801SR・6800円)
システムソフト　12月下旬

MSX
●銀河英雄伝説　(MSX2・8800円)
ボーステック　11月10日

●銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集(MSX2・4800円)
ボーステック　12月中旬

●XaK　(MSX2・8800円)
マイクロキャビン　12月8日

●シュヴァルツシルト　(MSX2・9800円)
工画堂スタジオ　11月下旬

●探偵団X　(MSX2・7800円)
ハート電子産業　発売日未定

●ウィザードリィ2 (MSX2・9800円)
アスキー　11月24日

X1, X68000
●棋太平　(X68000・価格未定)
エス・ピー・エス　発売日未定

●銀河英雄伝説　(X68000・価格未定)
ボーステック　発売日未定

●斬【ZAN】-陽炎の時代-　(X68000・9800円)
ウルフチーム　12月予定

●シュヴァルツシルト　(X68000・12800円)
工画堂スタジオ　12月予定

●バトルチェス　(X68000・9800円)
パック・イン・ビデオ　12月上旬

●夢幻戦士ヴァリスII　(X68000・9800円)
日本テレネット　11月予定

FM
●38万キロの虚空　(FM TOWNS・9800円)
システムサコム　11月中旬

●麻雀武蔵　(FM TOWNS・9800円)
コスモス・コンピューター　11月末

ブルトン・レイ
PC9801・8800円
システムソフト　11月24日

Misty2
98, 88SR, Xlt, FM77, X68, MSX2, TOWNS・各5000円
データウエスト　11月25日

夢幻の心臓III
PC8801SR・9700円
クリスタルソフト　12月9日

メタルサイト
X68000・8800円
システムサコム　12月上旬

メルルーン
PC88SR・8800円
デービーソフト　12月上旬

野球道II
PC88SR・価格未定
ブラザー工業タケル事務局　12月予定

ルーンワース「黒衣の貴公子」
PC88, MSX2・価格未定
T&Eソフト　発売日未定

レジオナル・パワー
PC9801・8800円
コスモス・コンピューター　12月上旬

ハート電子産業
新作『DOLL』のデモや楽しい情報の入ったパブリッシュウェア2号を配布！ PC98、PC88SR、MSX2版。ご希望の方は送料+手数料で切手420円と機種、ご意見を同封し〒221横浜市神奈川区東神奈川2-40-9クインビル7Fハート電子産業㈱コンプPW2号係。

ハミングバードソフト
カセットブックだ、メタルフィギュアだ、コンパニオンだと、『ロードス島』の周辺がまたいちだんとにぎやかになっておりますね。たいへん遅くなりましたが、パソコンゲームのほうもようやく新しい動きがでてきたようです。詳しくは広告ページをご覧あれ。

PSK
完売となっていた往年の『ファイナルロリータ』が再び販売されることになった。ついに高速パソコンPC286VSが導入された。なるほどいままでのに比べると格段に速い。これならすぐにでも開発が終わりそうな気がしてくるのは、われながら得な性分だと思う。

ビクター音楽産業
根強い人気のウォーシミュレーションゲームに久々の超大作登場。米国SSI社の『世界征服』が11月5日に日本に上陸予定。帝国主義の吹き荒れる怒濤の時代。君の決断が歴史をつくる！

……健闘を祈る……

ビー・ピー・エス
電子手帳版『テトリス』が、もうじき発売されるぞ！ 定価は7000円。お父さんやお兄さんに教えてあげてね！ それとワープロ版『テトリス』も発売されますので、こちらはお姉さんにでも教えてあげてくださいね。さあ、家族みんなで『テトリス』！

ブラザー工業タケル事務局
ここんとこ静かだったタケルだけど、年末に向けていよいよ活動開始！ ビッグタイトルをどんどんお届けしていくよ！ まずは『SELECTED ソーサリアン』。あのコンプティーク誌上のシナリオコンテスト入選作がいよいよゲーム化。楽しみにしていてネ！

ブレイン・グレイ
なにをいまさらといわれるかも知れませんが、最近江戸川乱歩を読みふけってます。ひと言「おもしろすぎるっ！」。小学生のころ熟読した「少年探偵団」がこんなにおとなの読みものだったなんて…！ 某TM君事件以来、私ったら、このあやしげな世界、クセに……。

ボーステック
毎回『銀英伝』の話題ですが、MSX2版は、同盟軍側でもプレイできるようになっています。キルヒアイスも出るし、好きな提督でプレイでき、惑星の徴税は自動になっています。もち、思考ルーチンも強化しています。これはMSX2版だけの特徴なのだ。

ポニーキャニオン
AD&D 第1弾『ヒーローオブランス』が発売になりました。もうクリアしていまった人もいるのではないでしょうか。小説は富士見書房から「ドラゴンランス戦記」が発売中。文庫を読んでからゲームをプレイすれば、おもしろさも100倍になります！

マイクロキャビン
私はいま『ソフトでハードな物語』をプレイしています。ソフトハウスの核心をついたソフトでした。特にデバッグのところは…。ということで年内は24時間体制でデバッグをして、社内には目を真っ赤に充血させているウサギ男が大勢。早く人間にかえりたいよー。

マイクロネット
どーも、マイクロネットの名物ゲーマー、Mr.EMBです。…うう、うるうるうる。そう、ただいま修羅場のまっ最中。『極道II』は斬新なシステムゆえ苦労もまた斬新だったりする。それだけにおもしろさは保証つき！ お楽しみにね！ でも…お家に帰りたいっ！

リバーヒルソフト
こんにちは、あっという間に今年も残り2ヶ月となりました。年末発売のゲームが楽しみな皆さん。そうです『BURAI』MSX2版、PC98版がいよいよ登場します。どの機種もやっぱりすごい。『BURAI』をお楽しみに！ いっときますが好調開発中です。

そして1989…

SUPER SOFT EXPRESS

パソコンのRPGが生まれて間もないころに大ヒットした『夢幻の心臓』シリーズの新作が、いま密かに開発中！　クリスタルソフトへの突撃取材をもとに、その秘密のベールを暴いちゃうゾ！

ついに解き明かされる!?　夢幻の心臓の秘密！

夢幻の心臓III

PC8801SRシリーズ　5D　9700円〔税別〕
クリスタルソフト　☎06-326-8150

"夢幻の心臓の戦士"こと主人公は、かずかずの冒険ののち、故郷のルイザードへとたどり着いた。しかし、安心したのもつかの間、なんとルイザードはタイムスリップしていて、はるか数十億年後の世界に移動していたのだ！

▲最初にクエストを与えられるエルベス二世の城。まだ開発中の画面なので王様はいないのよん。

新たな冒険はIIのエンディングから

『II』の最後に、やっと故郷にたどり着いた主人公。いわば感動のラストシーンってやつなんだけど、じつは『III』のスタートは、このグラフィックをマップ化した場所からはじまるのだ。

▲この美しい景色が、まさか続編の戦場になろうとは……。まさに大どーんでーんがえしっ！

こんなショッキングな設定に基づいた世界が、『夢幻の心臓III』の舞台。もちろんタイムスリップした先が未来だから、ちょっと大陸の外にでると、たちまち異次元的な連中がうろつき回っていたりする。さらにありがたくないことに、この世界は"暗黒神"によって侵略されつつあるらしいのだ……。

『III』のストーリーは、全4章の構成。第1章は、ルイザードの領主エルベス二世の依頼で、崩壊しかかった神聖剣を復活させるのが目的。第2章では、主人公の胸に宿った"夢幻の心臓"について、新たな事実が明らかに。この章では、主人公以外の6人の"心臓の戦士"たちとも会うことができるんだ。もし相性がよければ、彼らはパーティにも加わってくれるゾ。

そして3章、4章と進んでゆくうち、SFや神話のエッセンスを織り込んだ壮大なシナリオが、徐々にその姿をあらわしてゆくのだ。

う〜ん、自分で書いているうち、なんだか発売が待ち遠しくてしょうがなくなっちゃった。キミも首を長ーくして発売を待とう！

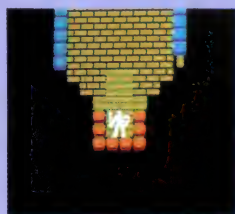
「夢幻の心臓」シリーズのルーツをさぐる！

I

夢幻界とは、死の瞬間に神々へ呪いの言葉を吐いた者が落ちる冥界。ここから脱出するために必要なアイテムが"夢幻の心臓"なのだ。この夢幻界へ落ちた主人公が3万日以内に脱出する、というのが『I』のストーリー。

▲戦闘シーンはテキスト処理だったのだ

II

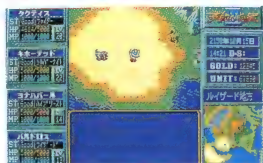
夢幻界から脱出した主人公は、エルダーアインという別の次元に飛ばされてしまった。主人公は、この世界に君臨する邪悪なる"暗黒の王子"を倒し、エルダーアインを救う。そして、故郷へ帰るべく"次元の祭壇"をくぐるが……。

▲この簡素な画面に想像力をかき立てられたファンも多い

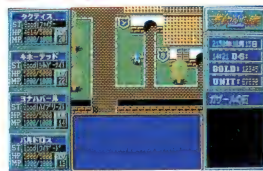
これがスタートの舞台となるルイザード地方だっ！

ゲームをスタートした直後、主人公はルイザード地方の辺境にいる。まずは崖の向こうに見えるエルベス二世のガイヤール城に行くことが目的なんだけど、フィールドには凶暴なモンスターがウヨウヨ。ま、戦闘システムの解説は後に譲るとして、まずはクリアになったグラフィックに注目しよう！

城

▲もうガイヤール城は目の前。さっそくエルベス二世に会いにいこう！

砂漠

▲ルイザード地方の南に広がる砂漠。モンスターはチョイ強めだゾ

町

▲前作につづき III でも、町は自由に歩き回れる

もちろんダンジョンもいろいろ用意されている。内部では、扉の向こうがマスクされて見えないけど、これは『II』から受け継がれてきたシステムだ。

ダンジョン

▲いったい向こうにはなにがあるんだろう……。扉の向こうが見えないダンジョン内は、すっごいスリルがあるのだ

タクティカルなバトルモードに注目！

さて気になる戦闘システムは、『アドヴァンスト・ファンタジアン』でおなじみのバトルフィールドに、キャラが自動で戦ってくれるオートバトルを採用。12種類の種族と、クラスチェンジによる42種類もの職業との組合わせによる戦闘バリエーションは、まさに数かぎりないのだ。戦闘中の魔法もドハデで、見ているだけでも思わず興奮しちゃう迫力なのだ！

▲各キャラごとに突撃、攻撃、援護、救援の4つの役割を与えることができる

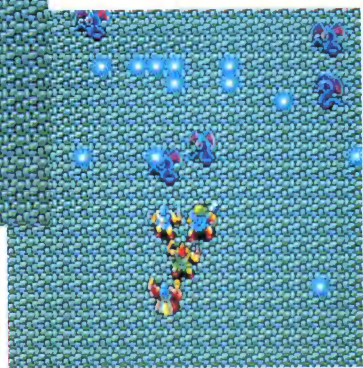
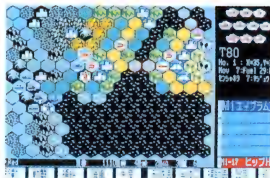
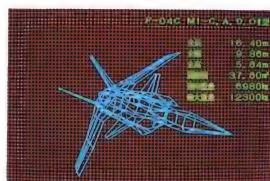
▶こういった地形でも、飛び道具が使いづらくなることはないゾ！

プル・サンダー

▲ピガピガピガッとカミナリが落ちるさまは壮絶。プル・サンダーは、敵全体にダメージを与えるダークパワー系の魔法だ

クレードルランチャー

▲げげっ、ランチャーだって!? さすがに近代兵器は破壊力がちがうぜ

ソウル・バースト

▲あ～雪がきれいだな、と思ったら大まちがい。これまた強力なダークパワー系の攻撃魔法だ

システムソフト

●話題作4本●

君がやりたいのはリアルなフライトシミュレーター？ それとも頭を使うパズル？ いやいや現用兵器や魔界の怪物たちをあやつる戦略ＳＬＧか？ システムソフトのどんどん出てくる話題作、選ぶのは君だ!!

スクランブル！ 敵空母を撃破せよ！

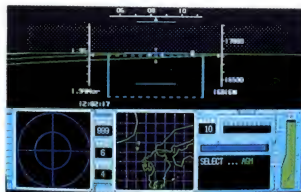
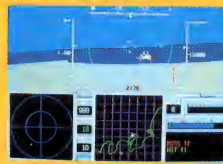
SOFT EXPRESS
AIR COMBAT
遊撃王 II
ＰＣ9801Ｖシリーズ{5D / 3.5D} 8800円［税別］
システムソフト ☎092-714-6236

手軽な操作とリアルな戦闘。それがこのゲームをプレイした第一印象だ。実際、操縦は簡単で、世界各国12カ所のなかから飛行場所を選べるフライトシミュミレートモードで1、2回飛んでみればもうバッチリ。

そして操縦に慣れたらミッションプレイングモードで日本を舞台に実戦だ！ 画面にうつるヘッドアップディスプレイは君にさまざまな情報を知らせてくれる。自機の速度、高度、敵までの距離など……。武装は対空、対地ミサイル、バルカン、武器じゃないけどカメラなんてのも。シャープのアナログ式ジョイスティック、サイバースティックをつなげてプレイすれば、気分はほとんどパイロット!!

フライトモードで世界の旅を！

▲フライトモードでは飛行場所から敵の出現数、昼夜の選択まで自分で設定できるのだ！

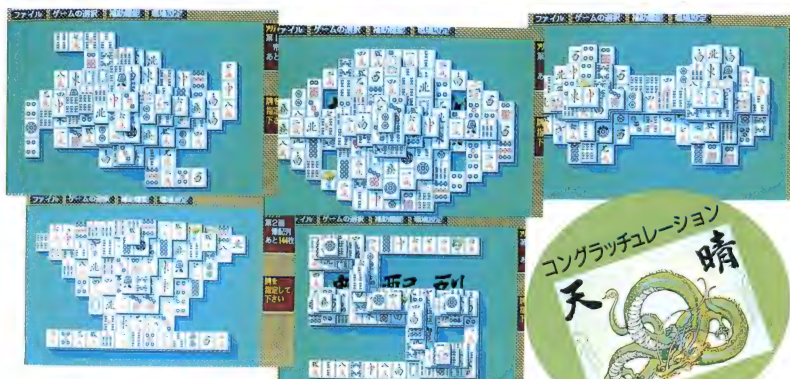
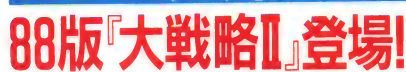
▲ただいまパリ上空。もしかしてこれはエッフェル塔に凱旋門か？ 芸が細かいねえ！

◀ワイヤーフレームモード。2色で見やすい

手に汗にぎる空の戦い

◀敵空母捕捉！ 高度、速度、敵までの距離が表示される画面が凝っているね

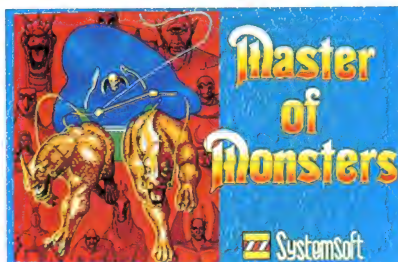
▶ロックオン、対空ミサイル発射！ ミサイルは見事命中、敵機は四散した！

あの『上海』が難面ひっさげ再登場!!

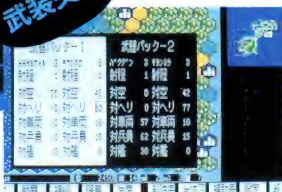
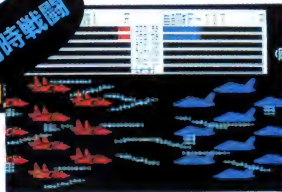
いつのまにやらハマッてしまうパズルゲーム『上海』。それに新画面が5パターンも追加され、『上海II』が登場した！ ゲームセンター版のようなキャンペーンや絶対解けるよう配牌されるモードも設けられて機能充実！
(88SR、98、MSX 2 6800円(税別))

システムソフトの確立した独特のSLGパターン。ここで紹介する2本はお互いその移植ゲームだ。この2作は絶対みんなの期待を裏切らないぞ!

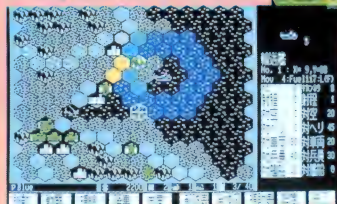
&

88版『大戦略II』登場!

キャンペーン版
大戦略 II
PC8801SRシリーズ　5D　8800円[税別]
システムソフト　☎092-714-6236

あの『大戦略II』がPC88に移植された! ……といってもPC98版をそのまま移植したんじゃなく、『スーパー大戦略』の発展型のようなゲームとして登場したんだ。『スーパー』に『大戦略II』の基本ゲームシステムと『マスターオブモンスターズ』のキャンペーンをとりいれたゲームになったといえばいいのかな。98版の建物の規模と工事、部隊の合流と分散、生産工場、都市への爆撃なんかはなくなったけど、そんなの気にならないくらいゲーム性は向上しているから安心してね。

▼戦闘機の装備は補給の際に空戦仕様か爆撃仕様か換装できるのだ

▲登場兵器は『スーパー』にくらべ約20種増えて、約140種。空母や駆逐艦があるのに注目!

▲最大3カ国まで同盟が組めるようになった。同盟国の都市や空港では自部隊の補給もできるぞ

▲戦闘は基本的に同時戦闘だが、経験を積んだ部隊は先制攻撃もできるようになるぞ! 大事に育てよう

艦&間接射撃

艦船ユニットの登場はうれしい。空母は艦載機を積み、輸送艦は戦車や兵を輸送。遠距離の敵を一方的に攻撃する間接射撃も痛快!

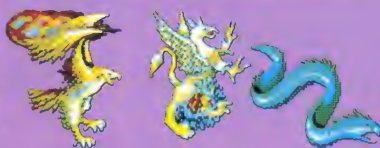
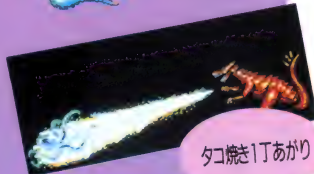
98版『MオブM』登場!

マスター オブ モンスターズ
PC9801シリーズ(98、U不可)　5D/3.5D　8800円[税別]
システムソフト　☎092-714-6236

『マスターオブモンスターズ』がPC98に移植されて喜んでいる98ユーザーはきっと多いことだろうね。PC98には『大戦略』をそのままファンタジーにしたような『ファンタジーナイト』というのがあったけど、大魔法、精霊召喚、モンスターの成長などと、ファンタジーRPG的な要素を強く持っていた『マスターオブモンスターズ』には捨てがたい魅力がたくさんあったからね。88版よりグラフィックなどが強化されたこの98版、やっとというか、ついにというか、堂々登場だ!

▲88版で好評だったキャンペーンモードは最初から2本もついているのだ!

▲モンスターの対戦表。こういう趣向も楽しい

生まれ変わった怪物たち

88版では単色だったモンスターのグラフィックはカラーとなり、成長しなかったクラーケンなども成長するように。さすがは98版!

ワンポイントチェック

システムソフトの話題作が年末までに続々発売される。ここで紹介した以外のソフトも要チェックだ。

人間のドラマをあざやかに描き出す新感覚AVG、それがエニックスの新作『ミスティブルー』だ。年末の新作ラッシュのなかでもキラリと光るこの1本。スタッフに恩田尚之氏、古代祐三氏を迎えて、満を持して12月15日登場！

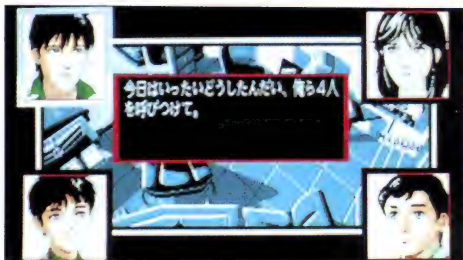
5人を待ちうける運命とは？

SOFT EXPRESS
ミスティブルー
PC8801SRシリーズ　5D　8800円〔税別〕
エニックス　☎03-366-4345

ミュージシャンにあこがれ、ギターの勉強のために渡米していた主人公の和哉。その和哉を日本へ呼び戻したのは、高校時代の先輩で音楽プロデューサーでもある松宮からの1通の手紙だった。ところが帰国した和哉を待ち受けていたのはあまりにも意外な事件。そしてその事件をきっかけに高校時代のかつての親友5人はまるで運命の糸に引き寄せられるような偶然の再会をとげる……。

このAVGの中心になるのはストーリーではなくて、キャラクター同士の微妙に揺れ動く感情のふれ合い。昔の友人やまわりの知人、和哉はそういった人たちにいろんなことを語って信頼を勝ちえていかなければならないんだ。気のきいた会話は好感を持たせるけれども、あんまりぶしつけなことをいうとその人との親密度はダウン。常に相手の気持ちと性格を考えていかないと、いつまでたっても話は先へ進めないぞ。

相手の心を開き、その人の協力を得て、はじめて道はだんだんと開けてくる。その過程はある意味ではストーリーつきの心理シミュレーションともいえるね。ズームアップ処理や豊富なアニメーションなど、ビジュアル面の演出もバッチリ。おしゃれ感覚のなかにも奥深い人間味を感じさせる新世代アドベンチャーだ。

◀画面左のバーが親密度を表す　その時の感情で表情も変わるぞ！

◀いままでわかったことをチェック。情報の整理はおこたらずにね

ワンポイントチェック
とにかくグラフィックとサウンドには注目。Hシーンにおまけゲーム、CDシングルもついてくるぞ。

アニメーション！

ズームアップ！

▲何か物を見るときには、その番号を指定する。試しにビデオを指定してみると……

▼ズズズズ……とデッキがズームアップ！　もちろんほかの物でも同じことができるぞ

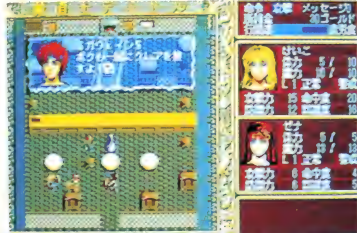
中世の吟遊詩人が唄い語った韻文ロマンスからインスピレーションを受けてデザインされたRPG。シンプルなリズムにのって唄われる英雄たちの恋、冒険。そして伝説の世界が広がっていく。

シナリオが奏でる英雄たちの詩

SOFT EXPRESS
ブルトン・レイ
PC9801シリーズ(98、Uを除く) 3.5D／5D 8800円(税別)
システムソフト ☎092-714-6236

『ティル・ナ・ノーグ』もそうだったけど、システムソフトのＲＰＧって、とっても〝ゲーム〟してるとこが好き。ストーリーやパラメーターじゃなくて「遊び」にこだわってますって感じが、何度でもプレイできるシステムに強く表れている。で、ぼくなんか、次はどんな冒険かなとハマッていってしまう。作者に〝囲われたヒツジ〟みたいなもんだけど、またもおいしいエサを投げこまれてしまった。

やっぱりこのゲームにも、ひとつのストーリーはない。詩のように短いシナリオが8～10本入っていて、キャラのレベルさえ合えば、どれからクリアしてもいいんだ。2、3人のキャラをつくって、別々に挑戦させて遊ぶことだってできる。おいしいわ、コレ！

機能としてもいろいろ見るべきとこがあるけれど、とくに紹介したいのは

▲オープンも建物の内部も上からの擬似３Ｄ

▼装備するウェポンは種類別マーク入り

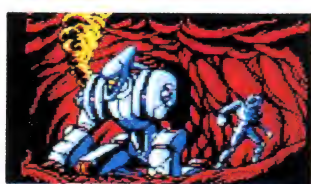
〈行動速度〉。簡単にいうと、トットットッと鶏みたいにせわしなく行動すると疲労がたまってすぐ休みたくなるけど、ノソノソ牛のように歩めば、長い間動いていられることを表しているんだ。なんとなーく、忙しすぎる東京への皮肉に見えてしまうのはぼくだけ？

ワンポイントチェック
種類がちがう料理を、小鉢でいっぱい並べられたみたいで得したかんじ。シナリオ集もでるらしい。

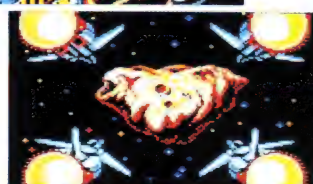
キャラクターメイキング
作ったキャラの性別、能力によって同じシナリオでも変わってしまうかも。

▲5つのタイプからキャラクターを選んだら、こんどはその初期能力値に10ポイントを振り分けてオリジナリティをだしていくんだ

パーティ行動
パーティは主人公を入れて3人まで。ＮＰＣは、戦闘のときを始めとして、行動や使う魔法を細かく決められないのが特徴。自動戦闘システムはだいぶ改良され使いやすい。

◀行動中のポジションを決めるフォーメーション
▼睡眠をとるを選ぶと、どこでも寝てしまうのだ！

久々の全開シューティングゲームとして、注目を集めている『ファイアーホーク』。先月号では紹介できなかった、オープニングや3面以降の画面などを、一気に紹介しちゃいましょう。

ネディアムの秘密とは？ F・Hの戦いは続く…

SOFT EXPRESS

ファイアーホーク

PC8801SRシリーズ 5D
MSX2 3.5D 7800円［税別］
ゲームアーツ ☎03-984-1136

なんといってもシューティングゲームは、ノリの良さが命。ドトウのごとく押し寄せて来る敵を目前にして、細かいことを考えているヒマなんか、あるわけないもんね。その点、この『ファイアーホーク』は、ウリの自動照準レーザーと、さまざまなオプションのお陰で、一気にのめり込ませてくれるゾ。

もちろん、ジョイパッドにも対応しているので、操作性もバツグンにヨイ。だから、テンキー嫌いの人も安心してゲームに取り組めるぞ。

ワンポイントチェック

とても、4年前の作品の続編とは思えない仕上がりになっており、開発者の意気込みが感じられる。

▲じょじょに画面内のネディアムが、地球に接近して来るのだ

3面

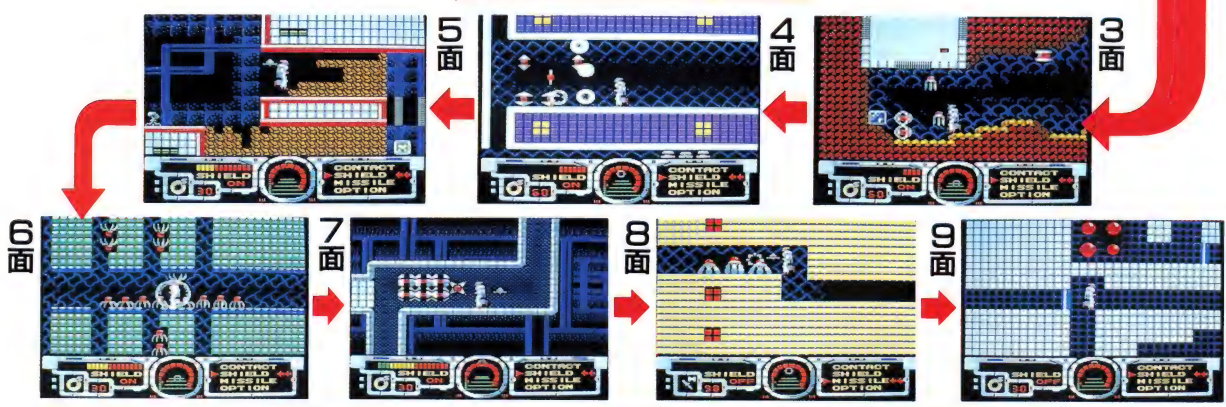
4面

5面

6面

7面

8面

9面

『ハラキリ』の製作も着々だゾ！

アメリカ人から見た日本を、独特の世界観をもって描いたことで評判のゲームアーツの新作SLG『ハラキリ』。その新画面がまたまた到着したので、お見せしちゃおう。

なまじ、自分の国を題材としているだけに、日本人にはなかなかつくりだせないようなおもしろさがある。あちら製のちょっと変わったカラテ物や、忍者物が好きな人におすすめだね。（PC8801SRシリーズ　8700円［税別］　12月1日発売予定）

▲ＲＰＧ風の忍者同士の戦闘画面。猿飛佐助対服部半蔵の激戦だ！

◀オオッ！　ゲイシャ・ガール!!　なかなか美しいデモ画面

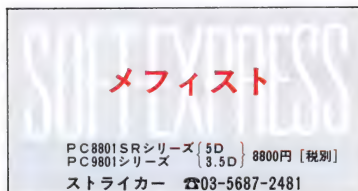
M.E.P.H.I.S.T

小説などでかなりのブームになりながら、なぜかいままでパソコンゲームにはほとんど見られかった、超伝奇バイオレンスアクション。しかしそれも、この『メフィスト』の登場で、イッキに変化してしまうかも知れないゾ。これまでの、ただの探偵物とはひと味ちがった、新趣向のAVGに期待せよ！

魔界からの挑戦に敢然と立ち向かえ!

メフィスト

PC8801SRシリーズ／PC9801シリーズ　5D／3.5D　8800円［税別］

ストライカー　☎03-5687-2481

超常現象調査組織“メフィスト”。かれらは、1990年の科学の粋を集めた最新兵器と、鍛えぬいた精神・肉体を駆使して、魔界から侵入して来る妖魔を迎え撃ち、もとの世界へ送り返すために、東西の壁を超えてつくられた組織である。キミの分身となる主人公の龍堂牙蘭は、最新のテクノロジーがつくり出したかずかずの装備と、月面のムーンベースや汎用衛星SID……じゃなくて、SADSの支援を受けながら、対妖魔戦の最前線に立つ闇ガード……これまたちがって、フリゲーターといわれる人たちのひとりなのだ。

今回の彼の任務は、自然現象ではありえない謎の落雷と、その落雷にあいながら生き残った3人の被害者の謎をさぐること。そして……。

というのが主なストーリーなのだが、ギャグやスプラッターなども豊富に盛り込まれており、緊迫感だけで盛り上げようとはしていない。システム的にも、難しくすることよりも楽しませることに重点を置いているようで、いったん始めると、イッキに終わりまでプレイしたくなってしまうくらいだ。

超伝奇アクションのファンには、ぜひ遊んで欲しい一本だ。

ワンポイントチェック

菊池秀行とUFOを、足して2で割ったような作品。だが、それを無理に隠そうとしていないのが良。

ちょっとヘンな人たちと、最新装備のメフィスト

▶ジョージ・ロイズ指令官。大の日本好き……

◀兵器開発室メアリーにはいろいろお世話に

▲メフィスト指令室。セーブやロードはここで。外へ出るのもここから

戦闘は自慢のCAS方式だ

▲急所を攻めなければ、妖魔たちに勝つことはできない。ターン数の制限もある

▲装備一式とその開発者ベン・J・リンカーン。防御スーツに破壊力バツグンの357マグナム、妖気探知できるサングラスなど

事件に係わる多くの人物。被害者、協力者、そして…

▲牙蘭と一緒に行動することになる、CIAのアンジェラ。かなりの美人だぞ

▲妖魔がこちらの世界に侵入してきたときに巻き込まれた3人の被害者

◀基地から出て最初に会うのが、この州警察の警部。かなりイイカゲンな人物？

◀昏睡状態になっている、上の被害者たちが入院している病院の院長

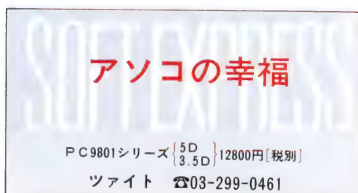
つげ義春の名作『ねじ式』をゲーム化して話題を呼んだツァイトが、シリーズ第2弾を発表！　今回は、あの世紀末的エロチック漫画家ひさうちみちおの登場だ。SMあり、同性愛あり、フェティシズムありの豪華ケンランなオムニバス風シナリオは、まさに愛と変態の幕の内弁当。キミの脳髄の奥にひそむ甘〜い倒錯の花園へ、特別ご招待だ！

ひさうちみちおの妖しいお変態AVG!

SOFT EXPRESS

アソコの幸福

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 12800円［税別］

ツァイト　☎03-299-0461

人間は、イメージの力のみで発情する唯一の動物である。そしてイメージとゆーものは、とことん個人的かつ変幻自在な存在であり、限りない乱反射を繰り返しながら増殖していく傾向にある。かくして、ここに変態性欲が誕生するのである。パンティという名の1枚の小さな布きれから、あらゆる性的妄想を引き出し、ついには恍惚の境地にいたるなんてぇのは、人間にしかできない芸当である。変態とは、ひとつの芸術なのだ。その証拠に、変態の人びとってすごくクリエイティブだったりする。

さて、このゲームは、そんな妖しくおかしくモノ悲しい倒錯の世界を7つのシナリオでつづる、異色のAVGである。女体による究極の森林浴を考察する第1章、吸血鬼と美少年のホモセクシュアルな愛を描く第3章、OLの白昼の妄想をたどる第5章など、それぞれが個性あふれるストーリー展開。とちゅう2カ所で挿入される、インターミッションなるお遊びゲームも楽しい。ひさうちみちおのイラストが、キミを狂気と快楽の世界に案内するぞ！

ワンポイントチェック

いままでのHゲームとは、ひと味ちがうシュールな快感。さすが、『名作浪漫文庫』シリーズなのだ。

▲森のなかでのSM経験によって究極の快感に目覚めた男は、次なる刺激を求めて女坂へ

▲世間の偏見の目にさらされる3文字コトバ「アソコ」が、自由を夢見て冒険の旅に出る

▲美少年キッドに魅せられた吸血鬼。退廃と苦悩に満ちた、世紀末のホモセクシュアル純愛悲話

第4章

▲トイレの便座に残る女のオシリのぬくもりに、変態の夢は夜開く

▲平和なオフィスの日常も、ひと皮むけばドロドロの倒錯世界。美しきOLの白昼の悪夢

CARMEN SANDIEGO IN JAPAN

カルメン　サンディエゴ

カルメン一味を追いかけて日本列島、西東！

ブロダーバンドの『カルメン・サンディエゴ』シリーズといえば、アメリカでは知らない人がいないぐらい大ヒットしたゲーム。その内容は、国際的な犯罪組織のカルメン・サンディエゴ一味を追いかけながら、ついでにその土地の地理や歴史、文化などを勉強しちゃおう、という欲ばりなもの。アメリカで発売されていたのは、世界編、アメリカ編、ヨーロッパ編、歴史編というラインナップ。では、今回発売される記念すべき日本語移植版の第一作目はというと、もっちろん日本を舞台としたゲームなのだ！

カルメン・サンディエゴ・イン・ジャパン

PC9801シリーズ｛5D 3.5D｝9800円［税別］
ブロダーバンドジャパン　☎03-341-1135

世界をまたにかける盗賊団、カルメン・サンディエゴの一味は、全部で16人。まずは手下の15人を捕まえて、最後に親玉のカルメンを逮捕すれば1ゲームクリア……のはずなんだけど、これがまた一筋縄ではゆかないんだ。

というのも、このゲームで示される情報は、すべて日本の知識に関するものばかり。もしキミがピーマンの産地や日本最大の自然公園といった場所を知らなければ、犯人の追跡もままならない。とはいっても、親切にも資料用のガイドブックが付属しているから、ゲームに行きづまることはない(はず)。

犯人を追いつめるスリルと、実際に資料を調べる知的興奮。このふたつがいっぺんに味わえるゲームなんて、ザラにないぜ！　ハマるぞ!!

ワンポイントチェック

一味の行動は毎回変化するので、一度ゲームをクリアしてもまた新しい展開のゲームを楽しめるんだ。

事件発生！

◀探偵のキミに、新たな事件を知らせる依頼状が届いた！

追跡！

▲「他県移動」コマンドで目的県へ飛び、「県内移動」コマンドで犯人を追跡だ！

聞きこみ！

◀情報のなかにわからないことがあったら、「助手」コマンドでヒントをもらおう

▲犯人の特徴に関する確かな情報が得られたら、「逮捕状」に書き込んでゆこう

◀情報を3、4項目ぐらい埋めると、正式な逮捕状が発行されるゾ

▶この逮捕状がないと、犯人を発見しても捕まえることができないのだ

逮捕！

◀「タイホするっ！」。正確な逮捕状を持っている状態で、制限時間内に犯人を追いつめれば、一件落着

▲現在までの成績が表示され、ルーキーからヒーローまでの6ランクで評価されるのだ

アレスタII

▲レーザーは貫通力がある。威力はすごいぞ

▲パワーアップすると、バリアのかわりになる？

▲破壊力は抜群だが、連射だとすぐに弾切れ

▲自動的に敵に向かっていくので、ラクチンだ

▲広い範囲を攻撃できるのがうれしいね

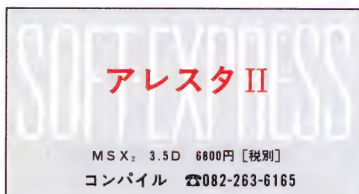
◀デカキャラに効きそうな超大型爆弾だね

毎号ヒットを続けている『ディスクステーション』でおなじみのコンパイルの新作『アレスタII』が登場だ。前作の『アレスタ』で、皆があっと息をのんだ超高速スクロールは今回も健在。"シューティングゲームのコンパイル"という定評をますます不動のものにするにちがいない。

シューティングはこいつで決まりだ！

SOFT EXPRESS

アレスタII

MSX2 3.5D 6800円［税別］
コンパイル ☎082-263-6165

最近のコンパイルは『ディスクステーション』しか出してないなぁと思っていたら、超ド級の新作をしっかりと開発していたんですね。それも、あの超高速スクロールでゲーマーの度胆を抜いた『アレスタ』の続編なんだから。

その超高速スクロールは『アレスタII』でも健在。さらに画面の背景も前作にましてきれいになっている。敵はトリッキーな動きをするし、その数も多いから、攻撃するのは大変だ。

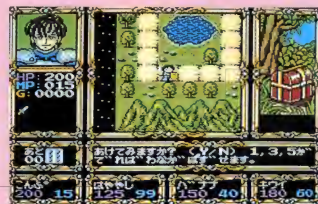
そのかわり、自機の特殊ウエポンも強力になっている。特殊ウエポンの装着は前作と同じで、番号のついたカプセルを取っていく方式だ。同じ番号のカプセルを続けて取ってゆくと、その武器はさらにパワーアップされる。また、今回は特殊ウエポンの他に、オプションも追加されている。

難易度はかなり高いが、そんじょそこらのシューティングゲームじゃ満足できないって人には絶対おすすめだ。

ワンポイントチェック

さすがのコンパイル製シューティング。難しさは並みじゃないけど、バリバリ撃つ気持ち良さバツグン。

緻密な画面デザインだ！

おまけにこんなのも紹介しちゃうのだ！

さて、耳よりなお話をひとつ。クリスマスに向けて、『ディスクステーションスペシャル　クリスマス号』が発売される。内容はＲＰＧの『魔導物語』、コンピュータボードゲームの『ルーンマスター』、それに『イースIII』のデモを含めた４枚組だ。それぞれが楽しめる内容になっているぞ！

NAVITUNE

ナビチューンという語感からも分かるとおり、海をおもな舞台とする海洋RPGが現れた。ファンタジーとはいっても、盛り込まれた内容はどれもいままでになかった新しいものばかりだ。

PC8801SRシリーズ　5D　8800円［税別］
工画堂スタジオ　☎03-353-7724

ナゾを解いたりキャラクターを育てるだけがRPGじゃない。ふだんの生活とカケ離れたことを体験できるのも、ゲームをする楽しみのひとつだった。『ナビチューン』を見て、そんなことを思い出してしまった。

ふだんできないこと——つまりゲームの特徴点は2点ある。大小18の島が散らばる広大な海マップを航海することがそのひとつ。いままでも移動に船を使うゲームはあったけど、それはあくまで特別な方法として。でもここでは潮流や風の影響を考えて船を操るのは当然だし、海上で漁をしたりギルド船で買物をすることもできるんだ。もちろん船のレベルアップも可能だし、航海のおもしろさをじっくり味わえるシステムとなっている。

もうひとつはドラゴンの飼育。主人公が成長し強くなっていくのも大切だけど、ドラゴンを一人前にするのはもっと重要。うまく教育をしないと、ただ図体のデカいだけの竜となってしまい戦闘でいろいろ困ってしまうとか。初めは卵だったのが、だんだん大きくなっているのを見守っていると、アイテムやNPCの成長とは別な、ほのぼのした感動を期待できそうだ。

これだけでもかなり変わったゲームという印象を受けるけど、たとえばモンスターを倒しても金じゃなくてキバが手に入るとか、いろいろ新しい工夫がたくさんあって書ききれない。巷に あふれているファンタジーRPGに食傷気味なら、ぜひ一度海へ出てみよう。

道具屋

◀釣りざおや網、カンテラなどのほかに、船のスピードを上げる帆を売っている

ギルドショップ

▶獲った魚を買ってくれたり、HPを回復するパンを売っている大切な店

▲海上シーン。船の移動はテンキー操作。でも風向きや、性能によってうまく動かないことも

▲主人公と旅をするのは、タカのヘルセスとドラゴン。ひょこひょこついてくタマゴに注目

ポイント1
魚釣りができるぞ

▲どんなものが釣れるかは運しだい。ちゃんとポイントも決まっているらしい

出航前に釣りざおや網を買っておけば魚釣りができるんだ。釣った魚は船にあるイケスに入れておいて、食べてHPを回復したり、港で売って金に替えたりできるベンリものなのだ。

◀これは大物、タイだ。この世界でも高級魚かな

◀冬の鍋ならこれがオススメ。脂がのってうまそうだ

◀ゲッ！ シーラカンスなんてどんな味がするの？

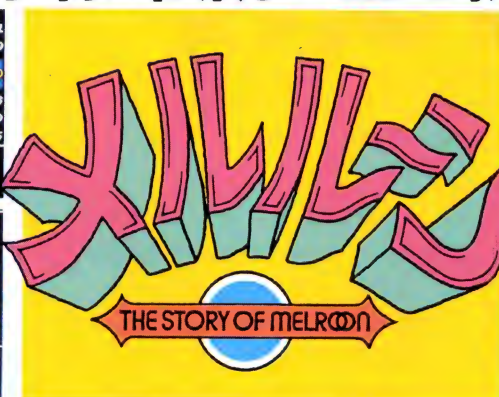
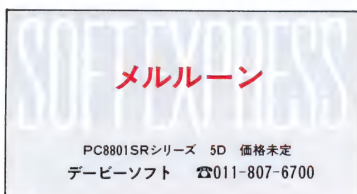
◀カニだけど、ちょっとハサミが大きい気がするな

ポイント2
ドラゴンの親となれ

▲こんな立派な炎を噴かせるためには、血のにじむようなスパルタ教育が必要？

卵からかえったドラゴンは、日数とともに大ドラゴンへと成長していく。その間、学習させることは火炎と飛行。この2点を上手に覚えさせることも、ゲームを進めるうえでの楽しみのひとつだ。

▲主人公アクティがドラゴンの卵を拾ったときからゲームはスタートする。いってみれば、このドラゴンが真の主人公なのかもしれないね

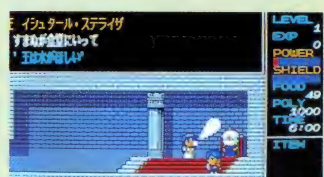
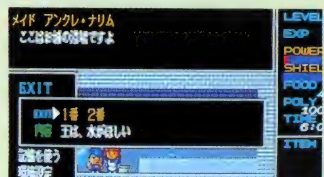
めざすは王子様、伝説の宝を探しだせ！

『うっでぃぽこ』『パワフルまあじゃん』のデービーソフトから、またしても楽しいノリのゲームが登場！『メルルーン』は7つの島からなるメルルーン王国を舞台に繰り広げられるポップなアクションRPGだ。パズルあり、クイズありと内容盛りだくさんのこのソフト、遊んでソンのないオススメ品だぞ！

「伝説の７つの宝を見つけてきた者を姫のムコとする」というおふれを聞き、さっそうとかけつけた主人公トーマスとライバルのジム。はたしてトーマスは王子になれるのか、というわけで冒険の幕は開くわけだ。

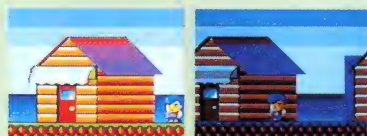
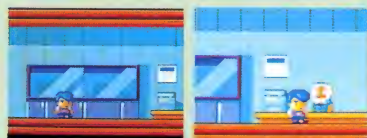
この『メルルーン』のおもしろいところのひとつに記憶システムがある。じつはトーマスはバカ(!?)なので、最初はふたつまでしかものを覚えておくことができないんだ。この『記憶』を使うことによって用を伝えたり、呪文を唱えたりするんだけど、意味のない情報やジムの叫び声でも記憶のワクはうまってしまうので注意が必要だぞ。

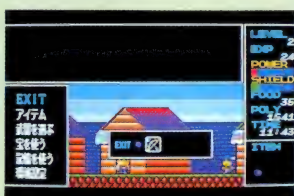
途中には『フラッピー』のようなパズルシーンなんてのもありユーザーをあきさせない。また時間によって人との会話が変わるのも楽しい工夫だ。物語は変化に富んだ２部構成で、後半では明るい前半とはうってかわったシリアスなストーリーが君を待ってるぞ！

かわいいキャラクターに注目

▲ずんぐりもこもこしたキャラクターがトテトテと動き回る。女の子に受けそう

これが記憶システムだ！

▲ふむふむ、王様はノドがかわいたそうな。よし、忘れないように覚えておくぞ

▲記憶を使うとほらこのとおり！　でもここじゃ水はもらえなかった。ぐっすん

昼と夜ではここがちがう！

▲昼の12時と夜中の12時。同じ12時だって、当然昼と夜では明るさが大ちがい。日が暮れたらさっさと家に帰って寝てしまおう。夜遊びは×

▲昼間はちゃんと店員がいるけど、早朝や夜中には店には誰もいない。みんなそれぞれ生活のサイクルを持ってるってわけだ。リアル！

じまんの武器でやっつけろ！

◀買ったりもらったりした武器をますは装備してと…

◀敵にめがけて発射！　武器はぜんぶで５種類あるぞ

一獲千金、パズル面の金塊

◀これがパズル面へ続く入口だ。結構たくさんあるぞ

▲おっ、なかなか大きな金塊だ。さて、どの岩から動かそう

▲やった！　うまく道をつくったぞ。これで一気に金持ちだ

第2弾！

電脳学園 CYBERNETIC Hi-SCHOOL

あの『電脳学園』の第2弾、第3弾がたてつづけに登場！　あのガイナックスがつくるだけあって、Hゲームにありがちな追加データ集とはひと味ちがうぞ！

電脳学園に豪華スタッフが集結！

電脳学園II（セカンド）
ハイウェイ・バスターを追え!!
PC9801シリーズ　PC8801SRシリーズ　5D 3.5D　8800円［税別］
ゼネラルプロダクツ　☎0422-22-1980

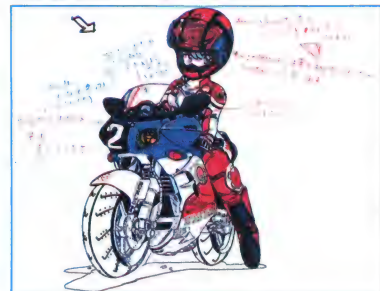
ふつう、野球拳タイプのHゲーム（何かに成功すれば女の子が脱ぐってやつね）の第2弾というと、つくるのに楽なグラフィックの追加データ集というのが相場。ところが、さすがに『電脳学園』はひと味もふた味もちがう。

12月発売の第2弾はバイク編。走行中の車に突然クイズを出し、答えられない相手を事故に合わせるという、謎のハイウェイ・バスターを捕まえるという目的はあるものの、基本的なゲームは前作と同じ。アドベンチャーモードで情報を集め（前より難しくなっているとか）、女の子を見つけだして、クイズに正解すれば女の子が脱いでいくというやつ。今回は写真が間に合わなかったけど、画面構成も前以上に凝っているし（バイク編ということで、画面の小道具に、バイクのパーツを使ってる）、おなじみの笑えるクイズも、免許取得の役にも立つというバイク関係。もちろん、脱いでいくのもバイク関係の女の子。婦警さん、峠の女王、そして謎のハイウェイ・バスター。描くは、新田真子、明貴美加、菊池通隆！　リキの入ったこのグラフィックの数々を見てほしい！　監督には『マリオ66』やくりぃむれもん『ポップチェイサー』の北久保弘之。なんという豪華スタッフ！

電脳トップも開発順調だぞ！

新田真子の“婦警さん”

▲新田真子といえばおなじみ、婦警さん。彼女の出す問題をクリアすれば、免許獲得！（もちろん、服も脱いでくれるけど…）

明貴美加の“峠の女王”

▲バイク・テクニックを身につけるため、峠の女王に挑戦！　描くはMS少女などでもおなじみの明貴美加。バイクの設定も細かい……

最後の強敵、菊池通隆の“謎のハイウェイ・バスター”

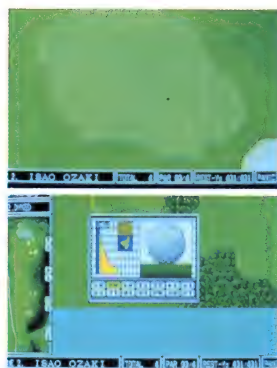
▲電脳学園OBと思われる謎のハイウェイ・バスター　つぎつぎとはがれ落ちるプロテクター！　菊池通隆の絵がイロっぽい！

来年5月4日5日、日本パソコンゲーム大会開催決定！　パソコンゲーム版のSF大会のようなもの。ゲストもいっぱい、イベントもいっぱい。問い合わせはゼネラルプロダクツまで。

ゼネラルプロダクツでは、パソコンのグラフィックデータをつくるアルバイトを募集中。くわしくは電話でゼネプロまで。

より本物に近いゴルフを体感

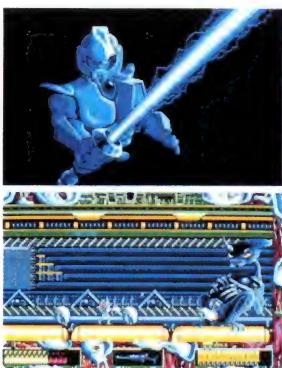
◀テレネットお得意のビジュアル！

◀あこがれのアンドリュースコース

◀グリーンオンで拡大画面に

◀さまざまな情報を駆使せよ！

アルバトロス2 マスターズ・ヒストリー
PC9801Vシリーズ 5D/3.5D 9800円(税別)
日本テレネット ☎03-268-1159

今回のゴルフコースは3カ所。由緒ある英国の名門コース〝オールド・アンドリュース″など優雅で美しいコースでのプレイが楽しめるのだ。ボールの弾道・飛距離を表すウインドウ画面や、リアルにシミュレートされた風の変化など新機能も加わって臨場感もアップ！　さらに5つのモード付き。友人とパーティを組むのも良し、登録されているキャラクターとの対戦もまた良しだ。

キミはS-CITYを救えるか！

◀華麗なるオープニングビジュアル

◀基本的には横スクロール型ゲーム

◀レベルによってパワーアップ！

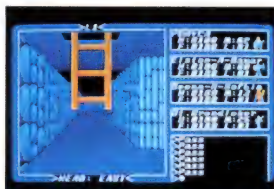
◀攻撃方法は銃、剣、超能力！

妖獣機甲兵 ワードラゴン
PC8801SRシリーズ 5D 8700円(税別)
アルシスソフト ☎0956-22-3881

不気味な暗雲に包み込まれた街、S—CITY。街に潜入した、ローランド連邦政府による部隊も消息不明。暗雲が去ったものの、そこには変わり果てた異様な景観と狂気に犯されたひとびとの姿があった。この魔界を創造した主とは何者なのか？　というわけで、武器を変え戦闘しながら進む多重スクロール型サイバーアクションゲーム。レベルによって進化する主人公にも注目だ。

続々出るぞ！　今度はⅢだ!!

ウルティマⅢ
PC9801シリーズ
PC8801SRシリーズ
X1ターボ
PC88VA、MSX2
5D/3.5D 7800円(税別)
ポニーキャニオン ☎03-221-3161

先月号のⅡに引き続き、今度は名作として名高いⅢが再リリース。基本的に、シナリオやブラインド処理などの、ゲームシステムには変更はないが、キャラクターのリアルさはケタちがいに良くなっているので、感情移入がしやすくなっているゾ。昔プレイしたことのある人も、もう一度チャレンジ！

ドールが迎える悲しい結末とは…!?

ドール パラゴンセクサドール
PC9801シリーズ
PC8801SRシリーズ 5D/3.5D 7800円(税別)
ハートソフト ☎045-461-6071

イオ銀河を舞台に、無限の表情を持ち、自由自在に容姿を変えられるセクサドールの宿命を追うアドベンチャー。物語は6シーンによる構成。目的は友だちの仇討ちだけど、プレイヤーは主人公であるドール、ティナの心の内側の動きを追いながら、物語を進行していく。宇宙船の操縦シーンも緻密だ。

光の戦士の旅…MSX2版で再び

ファイナルファンタジー
MSX2 3.5D 7800円(税別)
マイクロキャビン ☎0593-51-6482

『ファイナルファンタジー』といえば、ファミコンではもうおなじみ。こちらでは、もはや第2弾が出ていて、3弾も出る予定ってぐらい人気のRPG。で、指をくわえて待っていたMSX2ユーザーの諸君おまちかね。MSX2版が出たのだ！　アニメを導入した戦闘シーンはMSX2ならではだぞ。

これでキミの麻雀実力がわかる！

雀皇登龍門
PC9801シリーズ{5D 3.5D}9800円(税別)
ゲームアーツ ☎03-984-1136

『ぎゅわんぶらあ自己中心派』でおなじみのゲームアーツから、ちょっと硬派な麻雀ゲームの登場だ。なんと日本プロ麻雀連盟による級位認定(昇級試験)機能の付いた競技麻雀ゲームだ。対戦相手は27人。半荘終了後には、打ち筋診断もあるぞ。

『サーク』が進歩してMSX2版に登場

サーク
MSX2 3.5D 8800円(税別)
マイクロキャビン ☎0593-51-6482

VRシステムを取り入れ、キャラが画面上を動きやすくなったと話題をよんだRPG『サーク』のMSX2版が出たぞ。88や98をさらにパワーアップ、オープニングのビジュアルも完璧に仕上がっている。怪物バドゥの魂が目覚めたために、モンスターたちが大暴れ。キミは勇者となって戦うのだっ！

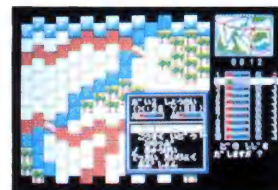
ボトムズ番外編のゲーム化なのだ

装甲騎兵ボトムズ ブラックユニコーン
PC8801SRシリーズ 5D 7800円(税別)
ファミリーソフト ☎03-924-5727

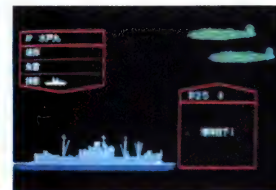
人気アニメ〝ボトムズ〟番外編のゲーム化。惑星パラミスに朽ち果てた宇宙船ギルガメスの巨大迷路の中で壮絶な死闘が展開。アーマードトルーパー(AT)を乗り換えながら、敵のATを撃破し進むというアクションアドベンチャーだ。全30面のマップをクリアしたキミを待ち受けているものは何か!?

第2弾も迫力でせまる陣取りSLG

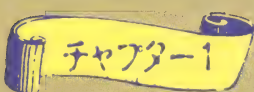
アウトロー水滸伝
MSX2 3.5D 8800円(税別)
マイクロネット ☎011-561-1370

マイクロネットから『極道陣取り』に続く、またもやユニークなシミュレーションゲームの登場だ。今回のゲームは、アウトローな雰囲気の現代版水滸伝という感じ。プレイヤーの部隊は10部隊。初めの目的は、敵に家を壊される前に、3つの橋を壊すことだ。おなじみの迫力(？)の戦闘シーンもあるぞ。

ソロモン海ニテ、敵艦隊発見セリ！

激突！日米機動部隊
PC9801Vシリーズ{5D 3.5D}9800円(税別)
ホビージャパン ☎03-354-9341

第二次世界大戦の南太平洋における戦闘をシミュレートした米SSI社の傑作が、ホビージャパンの移植で登場。艦船は1隻、飛行機は1機からコントロールすることができる。シナリオは3種類で、キャンペーンモードもあるぞ。ふたりプレイも可能。冬休みに友だちと対戦するのもいいかもね。

大戦略 3カ月集中連載 最終回

現代シミュレーションゲーム考

今回はいよいよ最終回です。『大戦略Ⅲ(以下『グレートコマンダー』)』の話を中心に、お話のつじつまをあわせて……あ、スイマセン、お話の締めくくりをお願いいたします。それではセンセイ、どうぞ。

チャプター1 『大戦略』の新しい系列

▲西ドイツ最新鋭対空戦車『ゲパルト対空戦車』。タミヤ1:35MMシリーズ(以下同)1,500円

▲イスラエル初の自国開発主力戦車『メルカバ』。特異なフォルムで知られる。1,600円。

どうも、多摩豊です……。

6月に発売された『グレートマジンガー』……じゃなかった『グレートコマンダー』に関しては、さまざまなところで紹介がなされています。もちろん、すでに遊ばれた方も多いことでしょう。この『グレートコマンダー』は、『大戦略』シリーズのなかでも、また一段と特殊な位置を占める作品です。今回はこの作品を中心にして、『大戦略』シリーズ全体の位置付けについて考えてみましょう。

通常ヒットゲームの続編は、〝若干のシステム修正と、全面的な新シナリオ〟という形でつくり出されます。ところが、今回の『グレートコマンダー』は、いままでのシリーズ作品の〝全面的なシステムの変更と、若干のシナリオ追加・修正〟という形で登場しました。これはすなわち、『グレートコマンダー』が通常の形での続編ではなく、同名シリーズの別ゲームであることを示しています。

この結果、『大戦略』シリーズは以下の二系列の作品群となりました。

1. 『現代大戦略』から『スーパー大戦略98』までの『大戦略』
2. 『グレートコマンダー』

この二つの系列のゲームは、まったく別物と考えたほうがよいでしょう。『グレートコマンダー』では、それまでの『大戦略』で〝シミュレーションとしては問題である〟とされていた点を大幅に改善したルール(〝マルチ・スタック〟、〝ブラインド・モード〟等)を採用し、さらにコンピュータ・シミュレーションゲームの最新システム(〝リアルタイム・オペレーション〟)を考案・導入しています。

前回お話ししたとおり『大戦略』シリーズの特徴は〝シミュレーション的正確さよりも遊びやすさを指向している〟ところにありました。ところが、『グレートコマンダー』では、あえてこのシステムに〝シミュレーション的こだわり〟を持たせたのです。

確かに『グレートコマンダー』における〝シミュレーション的リアリティーの増加〟には目を見張るものがあります。とくに〝リアルタイム・オペレーション〟のコンセプトは、ボードゲームでは不可能であった〝完璧な同時移動〟を実現した、コンピュータ・シミュレーションゲームのひとつの理想形ですらあります。

しかし、こういった点と同時に、『グレートコマンダー』にはさまざまな問題点があるのも事実です。

 イラスト/いしかわじゅん 協力/田宮模型 システムソフト(価格はすべて税別です)

チャプター2 『グレートコマンダー』の問題点

1．新システム導入による手軽さの消失
2．ゲームスケールアップによる難易度の上昇
3．生産ルールの継続
4．思考・処理速度の低下によるプレイアビリティーの低下

上にあげた4点、これが『グレートコマンダー』の問題点です。
『グレートコマンダー』は、『大戦略』シリーズの続編であったために、前作よりもスケールアップしなければなりませんでした。スケールが大きくなれば、当然全体像の把握は難しくなり、ゲームスピードも遅くなります。〝大きいことはいいことだ″というわけではないのです。

また、シリーズの特徴である〝生産ルール″を受け継いだため、せっかくのリアリティーにも水をさしてしまいました。

この〝続編の制約″こそ、『グレートコマンダー』の問題点の原因なのでしょう。

しかしそれでも、『グレートコマンダー』のシステムには非常に大きな可能性があります。もしこれが局地戦闘ゲームのシステムとして採用されていれば、おそらくプレイアビリティー劣化を引き起こす諸問題がすべて解決されていたはずで、より一層の評価を得ていたことでしょう。

▲イギリス『チャレンジャー』。複合装甲『チョバムアーマー』と120mmライフル戦車砲を持つ。2,000円

◀アメリカ『M113装甲騎兵強襲車』。兵員輸送車の武装型。1500円

チャプター3 これからの『大戦略』

最後に、今後の『大戦略』シリーズの可能性について考えてみましょう。

通信プレイといった〝対人競技″。これはおそらく『大戦略』の可能性を一層広げることでしょう。システムがこういった機能をサポートすれば、『大戦略』の新しい魅力が引き出せることはまちがいありません。

今後の開発に関しては、やはり『グレートコマンダー』の一層の成熟が望まれます。シミュレーションゲームとしての価値を高めるためには、考証を完璧にした〝シナリオシリーズ″も欲しいところです。

また、『大戦略』シリーズが二系列であるという視点からすると、是非とも『大戦略II』、『スーパー大戦略』系列ゲームをつくり続けて欲しいと思います。たとえば本格的SF設定をともなった『大戦略II SF』、歴史的設定をシナリオ化したものなど、遊びやすいシステムを生かしたゲームはまだまだいくらも生み出せることでしょう。

3回にわたって『大戦略』のお話をしてきましたが、多少はこのシリーズを理解するお手伝いができましたでしょうか？　皆さんも、たまにはこういった見方でゲームを評価してあげてください。

それでは〝Good Gaming！″

▲アメリカ『M1エイブラムス』。1979年から量産された、西側最強と言われる戦車。1,500円

▲『タミヤニュース別冊　パチッ特集号37』より、京都の森安厚之氏の作品。題は『小休止』。白黒写真は時としてカラー以上の説得力を持つことがある。

講師　五戸場玲治

【通信大戦略の遊び方】

通信大戦略とは、離れたところに住むプレイヤーが、パソコン通信を使って『大戦略II』のゲームデータをやりとりし、ゲームを行うというものである。パソコン通信の電子メール機能を利用することから、PBEM（Play By Electric Mail）とも言う。

通信大戦略には以下のような長所がある。

1．対戦相手が豊富

通信大戦略は、対戦相手の都合（住所や仕事など）やプレイ時間に拘束されないため、苦労して相手を探さなくても対戦相手を見つけることができる。

2．遠く離れた相手との対戦が可能

パソコン通信は電話回線を使用するため、電話さえつながれば相手がどこにいようと問題にならない。したがって、大阪・名古屋・東京・北海道に住むプレイヤーたちの4カ国戦などがごくふつうに行われており、日本全国を股にかけた大戦略コミュニケーションが実現している。

3．空いた時間でプレイ出来る

通信大戦略は1ターンごとにデータをセーブして送りあうため、自分のターンが終了した時点で相手にデータを送り返せばよく、いつでも好きな時に自分のターンを進めることができる。

4．ゲーム以外の駆引きが行いやすい

通常1カ所に集まってプレイする場合は、内緒話もできないために思うように同盟や不可侵条約といった裏工作を行えない。ところが、パソコン通信には電子メールという機能があり、自分と相手以外にはまったく察知されずに密約を交わすことができる。

同盟、友好、陰謀、裏切りなどが入り乱れての戦いは、通信大戦略特有のものである。

しかし、通信大戦略にも欠点がないわけではない。同様にして、欠点をまとめてみよう。

1．データ通信するための手間がかかる

『大戦略II』のゲームデータはそのままではパソコン通信でやりとりできないため、効率よく通信できるように変換してやる作業が必要である。

2．ゲーム終了までに時間がかかる

通信大戦略の対戦では、普通1人が1ターンをプレイするのに1日の時間がかかる。つまり、自分の番を終わらせても、次のターンのデータが来るのは翌日以降（最高で5日後）となってしまう。

3．戦闘のやり直しができてしまう

データは1ターンずつセーブされた状態で送られることになるのだが、戦闘結果が意にそわない場合、やり直したくなるのは心情として理解できる。しかも、通信大戦略の場合、この〝やり直し〟が相手には見えないばかりか、判別することも不可能に近い。

いくつか欠点はあるものの、対人間で行う『大戦略』はコンピュータ相手の対戦に比べて数倍はおもしろく、まったく別のゲームをプレイしているような気さえする。チェスや将棋などと同様に、ゲームはまったく予想のつかない展開となり、駒やマップの種類が多い分、変化も多様であろう。

相手がいないとお嘆きの『大戦略』ファンの方は、ぜひこの通信大戦略をプレイしてみることをおすすめする。

（なお、通信大戦略は、現在Nifty-Serveのコンピュータ・ゲームフォーラム、PC-VANなどで行われている）。

▼アメリカ対空戦車『M247ヨーク』1,600円

講師　五戸場玲治

【『大戦略Ⅲ』の徹底解析】

『大戦略III』の最大の特徴は、やはり〝リアルタイム・オペレーションシステム〞を採用したということであろう。カウント（時間）という概念をとりいれることによって、あらゆる行動にカウントがかかることになり、しかも、敵も味方も同時に行動処理が行われるため、一方的に攻撃を受けるということがなくなっている。

また、戦力を集中するための〝マルチ・スタック〞機能や、部隊の視界範囲外の敵を画面上から排除し、戦略の構築を一層困難なものとする〝ブラインド・モード〞機能も追加されている。

これはいままでの『大戦略』シリーズの基本的システムを継承したままでは、ユーザーからの多種多様な要望に応えることは不可能であると結論し、同名シリーズではありながらまったく新しいゲームを目指したということである。

こうしてできあがった『大戦略III』は、パソコンでのみ可能なウォーゲームとして、極めてリアルで、非常に高度な戦略を必要とするゲームとなり、初心者にはてごわすぎるほどのものにしあがっている。

それでは、この新システムを使うとどのような作戦が行えるのか、歩兵部隊の輸送作戦を例に挙げて説明しよう。

いままでの『大戦略』シリーズでは、歩兵部隊が輸送部隊に搭乗するには、つねに1ターンの時間が消費されていた。これに対して、『大戦略Ⅲ』では普通の歩兵でも35カウント、つまり1ターンの約3分の1の時間で輸送部隊に搭乗することが可能となっている。これは、〝リアルタイム・オペレーション〞の効果である。

陸上輸送の場合、歩兵と輸送部隊が同じ階層（地上）に存在するため、4小隊までスタック（同一ヘックス上に存在すること）ができ、このため、部隊内の搭乗と部隊外からの搭乗という2種類の搭乗が可能になっている。〝マルチ・スタック〞はこのような効果を持っている。

歩兵が同一部隊内の輸送ユニットに搭乗している場合、乗車したまま占領動作を行える。これは迅速（じんそく）な占領を可能としている。これに対し、歩兵部隊が自部隊以外の輸送ユニットに搭乗した場合、占領動作を行うためには一旦降車しなければならないが、逆に歩兵部隊のみで占領を行うために建物に被害を与えることがなく、占領後の建物の利用が速やかに行える。こういった同一作戦に対するバリエーションも、新しいシステム採用の効果であろう。

さらに、歩兵や輸送部隊は視界範囲が1ヘックスしかなく、むやみに先行すると、見えないところから間接攻撃を受けることがある。実際の戦争では、敵部隊の位置が正確に判明していることはなく（こういった、戦場における情報の不完全性を〝Fog of War〞、すなわち〝戦場の霧〞と呼ぶ）、〝ブラインド・モード〞はこの状況をリアルに再現しているわけである。

以上の3システムはこのゲームの最大の特徴でもあり、その効果はここで述べた以外にもさまざまな形でゲームに影響をおよぼしている。さらに、これ以外にもゲームルールが改善されている箇所は多数あり、プレイの進行を助けるシステムも追加されている。

ただ、最後に残念なのは、ゲームスピードの低下にともなうプレイアビリティーの劣化と、発売時期を焦った結果と思われる問題点がいくつか残されていたことである。より完成度の高いものが登場するよう、切望するところである。

『大戦略』開発者からひとこと

石川淳一
システムソフト
製品開発課主任

今回の連載は、『大戦略』シリーズのゲームシステムならびにそれを取り巻く状況を非常に正確にとらえており、とくに『大戦略』シリーズがシミュレーションゲームではなくウォーゲームであることを的確に分析している点、うれしく思います。

よく、『大戦略』シリーズは回を追うごとにリアルになってきたと評されますが、これは正確な言い方をすれば、「一般人の持つ現代戦のイメージをリアルに表現してきた」というのが正しいでしょう。つまり、イメージとしてリアルを追求してきたのであって、現実の現代戦をよりリアルに表現しようとしているのとは微妙に異なっているのです。

しかしながら、『大戦略』もIIIになって、現代戦のイメージの実現という点については、ほぼ達成された感があります。とすれば、今後は本当の意味でリアルな本格的シミュレーションという方向に進むのか、それともよりゲーム性を重視した方向に進むのか、もしくは両方に分化するのかという、非常に難しい状況にきていると言えるでしょう。

また、それらの問題とは別に『大戦略III』のシステムをもう少しつきつめたいという思いもあります。せっかくのリアルタイム移動ですから、もっとおもしろい使い方が可能ではないかと思います。『現代大戦略』のシステムから『II』や『スーパー』『ファンタジーナイト』、『マスターオブモンスターズ』といったゲームが生まれたように、『大戦略III』も、今後多くの派生ゲームを生むことができる可能性を秘めていると思います。

『大戦略IV』や『グレートコマンダーII』が生まれるかどうかはわかりませんが、『大戦略III』を新たな出発点として、さらにおもしろいシミュレーションゲームを送り出すべく、がんばっていきたいと思っていますので、今後ともよろしくお願いします。

3回にわたってお送りした、『多摩豊のパソコンゲーム考現学① 大戦略シリーズの巻』は今回をもって一応の終了とさせていただきます。②は某有名RPGを題材に、来年春開講を予定しております。では、また。

安田均の

パソコン版

AD&D® 製作日誌

アクションRPG『ヒーロー・オブ・ランス』の後は、いよいよ本格RPGの『プール・オブ・レイディアンス』。

AD&D® コンピュータ・ゲームも、ようやくパワーが全開されるときが近づいてきた。コンプティークには、今号からその魅力を丸かじりしようという『冒険日誌』も連載開始！

ゲームの詳しいことはそちらを見てもらうこととして、この欄ではあくまで〝血（まなこ）と（冷や）汗〟の現場最新情報をお伝えしよう。

パート14：ひらがなの勉強はたのしい！　の巻

「おーい、清松、やっぱり、これわかりにくいよ。ほら、部屋の扉から中に入った後のセリフ」

「そうですか。なになに〝なかにわには　まものが　にひき　いて　いいあらそっている〟。よくわかるじゃないですか。〝中庭には魔物が二匹いて、言い争っている〟んですよ～」

「そりゃ、ＰＣ９８の漢字仮名まじり文だとわかるけどよ。このまま読むと〝中庭〟をつい〝中には〟と読んじゃうんだよね」

「ああ、なるほど。なかにわにははにわにわにはにわにわとりがいる、ってやつだな」

「う～む。どこまでもシャレでないと気のすまない奴」

「では、まじめなキヨマツ印に戻ってと。どうしようかな」

「面倒臭いから、中庭とか庭を全部取って、言い換えちゃえばどうだろう」

「いいんですかあ」

「いいよ。仮名で全部やるっていうのは、すでに翻訳から監修作業に入ってるんだから。仮名の翻訳がいくら正確でも、意味がわからなくなったら、どうしようもないだろう？　もちろんうまく言い換えないとダメだけどね」

と、これはグループＳＮＥの事務所でのひとこま。何をやっているのかと思われるかもしれないが、ファミコンの好きな人ならおわかりのはず。

そう、コンピュータ・ゲームのメッセージをぜんぶ仮名文にしている最中なのだ。作品は、もちろん『プール・オブ・レイディアンス』。パソコン移植版は12月に出るのが決まっていて、作業はすべて終わっているけれど、これからそのファミコン版をやらないといけない（来年夏リリース予定）。

こいつが思っていた以上の難物。とにかくパソコン版できちきちまで詰め込んであるデータ量を、そのままファミコンに落とすことなどとても出来ない。かと言って、安易なファミコン版にすると、どこがＡＤ＆Ｄ® なんだと言うことになってしまう。

そこで基本はできるだけ残して、やや冗長なところや、テーブルトークのマニアだけが喜びそうなところはカット、組替えをしているわけだ。たとえば、パソコン版では占い師のバアさんが出てくる。金を払うと占ってくれるわけだが、これが元はいかにも占いらしく、当たっていそうで当たり前のことや、後になって考えてみると、当たっていたかもしれないな、程度のことしか教えてくれない。

だけど、日本のファミコンＲＰＧじゃ、もっと直接的な手がかりを言ってくれるのが普通で、プレイヤーもそれに慣れきっている。そこで、ゲームの他の部分で勘違いしそうなところや、おそらくわからないだろうと思われるところを、占いの形で手がかりを出すように変えたりしているのだ。

元と変わってしまうじゃないか、と言う人もいるかもしれないが、そのとおり。だって、パソコン版はこれ以上忠実なものはないというくらいに移植してある（あるいは、改善してある）のだから、ファミコン版はちょっと変わっている方が、両方楽しめていいじゃないかと思うのだ。どちらにしても、全部はファミコンには入らないのだから。

でも、ほとんどひらがな文というのは、思っていた以上に難しい。日頃、漢字中心の表意文字に慣れきっていると、表音文字だけで表すというのはちょっとしたカルチャー・ショックを受ける（ファミコンのゲームをしているとき、つまり、受け手のときにはそうも感じなかったんだけど）。う～む、も

　イラスト／中野豪

っと頭を柔軟にしなければ。

さて、こうして『プール・オブ・レイディアンス』のファミコン版に追われているけれど、じつはほとんど同時に『ヒルズファー』のパソコン版、さらに、それが終わらないうちに、向こうで今ヒット街道を驀進(ばくしん)している『カース・オブ・アジュア・ボンド』のパソコン版移植にもかからないといけないのだ。

こういうふうに予定がたてこんでくると、新作情報あたりに逃げたくなるのが、ぼくの悪いくせ。向こうでの新作『ドラゴン・オブ・フレイム』や『ウォー・オブ・ランス』は、この時点でまだ入手できていないけれど、内容がどんなものかちょっとわかったので、その辺りを書いてみよう（アメリカでは10月中旬リリース予定）。

これらはどちらも〈ドラゴンランス〉物であるのは、前回も書いたとおり。『ドラゴン・オブ・フレイム』は、『ヒーロー・オブ・ランス』の続編と言ってもいいだろう。つまり、今度はタニス一行がパックス・タルカス砦へと向かうわけ。「ドラゴンランス戦記」の第二巻『城塞の赤竜』に対応した内容で、オープンフィールドも含まれるアクションRPGになるらしい。

これを見ると、アクションRPGのラインは、しばらく「ドラゴンランス戦記」を順に追っかけていくみたいだ。全部で6点になるかどうかはわからないけど、『ヒーロー・オブ・ランス』が好きな人は当分楽しめるだろう。

だけど、「戦記」がすべてアクションRPGだというわけではない。

『ウォー・オブ・ランス』こちらはシミュレーション・ゲームという内容が示すとおり、「戦記」でのドラゴン軍と反ドラゴン軍の戦いの流れをウォーゲームとして扱ったもの。ドラゴン卿の軍とソラムニアの騎士の部隊がぶつかりあうというわけだ。それに、タニスら〈ランスの仲間たち〉の活躍も関係できるようになっているらしい。SSI社はもともとコンピュータ・ウォーゲームには強いところだし、最近ではファンタジー・ウォーゲームに新境地を開く『ソード・オブ・アラゴン』のような作品を出しているので、やたら難しいだけのゲームにはならないはずだ。

まあ、ぼくとしては『ウォー・オブ・ランス』には特に期待して、出るのを首を長くて待っているわけだが、さてどんなものになるやら。

ほかにも『ドラゴンランスRPG』は、「ドラゴンランス伝説」の時代のものが先に出るという情報もあるけれど、これはまだ先（といっても、向こうじゃ来年春の予定）なので、もっと詳しくわかってから書いてみよう。

では、またらいげつ（うむ、くせになる）。

左が『ドラゴン・オブ・フレイム』、右が『ウォー・オブ・ランス』のパッケージ。もちろん、アメリカ版です

むかしむかし
あるところに
ぐるーぷ
えすえぬいー
というかいしゃが
あって
がいこくのげーむを
ほんやくしたり
あたらしいげーむを
つくったりして
おもしろおかしく
おかねもうけを
していましたとさ
めでたしめでたし

げーむできた？
もうちょっと
あたらしいのが出たわよー
貴様等～
この非常時に
平仮名生活とは
不届千万だっ
青年学校
Go!

'89

1989年の掉尾を飾る大特集は、「やっぱりコレッきゃない！」のRPGなのである!!　数ある新作の中からコンプ編集部が厳選したベスト・チョイスの8本を、とくと御堪能あれ！

（ちなみに、特集タイトルは、㊧編集長直筆である。だからなんだと言われても困るが、とにかくそーなんだから、ありがたがるよーに！）

クリスマス ソフトプレゼント

太っ腹コンプティークが特集で紹介した全ゲームのソフトをプレゼントするぞ。プレゼントソフトの数は各ゲームのタイトル付近に明記しているので、希望ゲームの紹介ページを見て確認してくれ。応募にはアンケート葉書を使い、ゲームタイトルと希望機種名を明記すること。締切りは12月7日。当選者発表は'90年2月号誌上で。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

シリーズ最新作登場！

パソコンゲーム史上、さんぜんと光り輝く不朽の名作『ドラスレ』シリーズ。その第6作は、空前絶後、波乱万丈、感動保証という、三拍子そろった（どんな三拍子じゃ）本格的RPGなのだ。さあ、いくぜ！

ドラゴンスレイヤー

レジェンド オブ ヒーローズ

遊びやすさを追求したシステム！

感動のストーリー

迫力の戦闘シーン

ぶきみなダンジョン

実録？ ビルの『ドラスレ』感動体験記

●日本ファルコム☎0425-27-6501●PC88SR以降、PC98／価格未定／12月10日発売予定

ドラスレⅥ大研究

新しい『ドラスレ』はスゴイ。しかし、ただスゴイというだけでは何がスゴイのかわからならい人も多いと思う。（そりゃ当たり前だぁね。）いったい何がスゴイのか、そのスゴさをズバリ解説しよう。とにかくスゴイので、心して聞くように！

『ドラスレⅥ』4大特徴

巻の一 個性あふれる登場人物たち

『ドラスレⅥ』をプレイして最初に感じるのは、登場人物のしゃべり方が、ひじょうに個性豊かだということだ。「勉強ぎらいで遊んでばかり、元気いっぱいのセリオス王子」、「王子のワンパクぶりに手を焼き、いつも小言ばかり言っているお守り役のライアスじい」などなど、会話メッセージを読んでいるだけで、その人物の個性が手にとるようにわかってしまう。ゲームのキャラクターというと、ぶっきらぼうにしゃべるだけの、無個性人間が多いけれど、『ドラスレⅥ』に登場するのは、実在感のある個性的なキャラクターばかりなのだ。

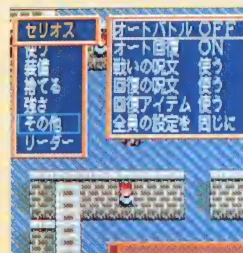
◀セリフから個性が感じられる

巻の二 ハラハラドキドキのストーリー

なんと驚くなかれ、『ドラスレⅥ』は全7章で構成されている長編なのだ。各章にはそれぞれタイトルがついていて、まるで小説を読んでいるような気分でゲームを楽しむことができる（ちなみに、第1章のタイトルは「王子の旅立ち」）。それに、各章の内容がこれまたすごい。1章ずつバラ売りしてもおかしくないほどのボリュームがあるのだ。ボリュームがあるといっても、同じような作業のくりかえしで、時間ばかりかかるのとはワケがちがうぞ。全編、ハラハラドキドキしっぱなしのストーリーが展開するのだ。まさに息つくヒマなし！

◀波乱に富んだ物語が展開する

巻の三 プレイしやすさを追求！

ゲームをプレイしていて、「画面のきりかえが遅い」「ディスクを読む回数が多い、読む時間が長い」「キーの反応が鈍い」など、「ゲーム環境」の悪さでイライラさせられた経験のある人は少なくないと思う。ゲーム内容がどんなによくたって、ゲーム環境が悪かったらおもしろさは半減してしまうというものだ。その点、『ドラスレⅥ』はひじょうにしっかりしていて、プレイ中にイライラを感じることはまったくない。キャラの移動速度、メッセージの表示速度など、ゲーム環境に関するさまざまな設定を、好みに応じて自由に変更することも可能だ。

◀遊びやすいゲームシステム

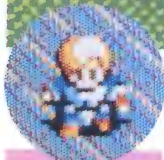
巻の四 しっかりとした世界設定

『ドラスレⅥ』のもうひとつの特徴は、世界設定がしっかりしているところだ。物語の舞台となる「イセルハーサ」という架空の国には、5つの王国がある、それぞれの国ごとに、地理、風土、歴史などが細かく設定されている。これは、過去の『ドラスレⅥ』シリーズの作品と比べて、大きな変化といえる。前5作の舞台は、どこかの国のとある場所、という場合が多く、背景となる世界の設定はほとんどされていない（『ソーサリアン』の「ペンタウア」にしても、その全貌は定かではない）。このあたりにも、『ドラスレⅥ』のビッグさを感じてしまう。

◀しっかりした世界設定が魅力

●プレゼントソフト対応機種／PC8801SR以降、PC9801シリーズ

ドラスレⅥワールド

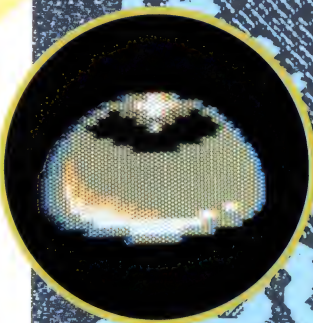
勇敢なセリオス王子が主人公だ

セリオス王子

『ドラスレⅥ』の主人公は、ファーレン王国のセリオス王子だ。セリオスは、6歳のときに父である国王アスエルをモンスターに殺され、現在は、サースアイ島のエルアスタの町で、王となる修行をしながら生活している。物語は、セリオスが16歳に成長し、王位につくまであと2カ月あまりになったある日から始まる。

プリンスの暮らしはとっても気まま？

セリオス王子は、ライアスじいの指導のもと、立派な王になるために、日夜勉強にはげんでいると思いきや、勉強をサボって遊んでばかり。「こんなことでは……」と嘆くライアスじいなどおかまいなしで、町の人たちと仲よく、楽しく、暮らしていた。

◀ライアスじいは、熱心に王子を教育しようとするが、セリオス王子は勉強なんてしたくないのだ

▶勉強をサボって、町の外へ出るための抜け道をつくらせておいたセリオス王子。かなりのイタズラ小僧だ

とっても楽しいスライムいじめ？

セリオス王子のお楽しみは、こっそり町を抜け出して、野原をはいずりまわっているスライムを成敗（？）すること。ライアスじいは「くだらないスライムいじめ」などと言うけれど、セリオスにしてみれば、楽しみであると同時に、大切な戦闘の訓練でもあるのだ（と思う）。じいの小言にもめげず、今日もスライムと戦うセリオスだった。

▲町の外に出て、あたりをウロついていると、スライムがセリオスに襲いかかってくる

※画面は開発中のものです

イラスト／盛本康成

摂政アクダムの陰謀 王国の平和の危機！

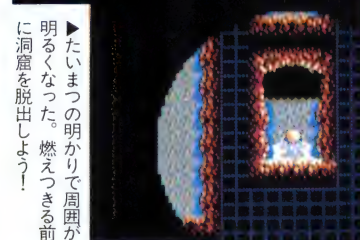
摂政アクダムは、セリオスを亡き者にし、王国を自分のものにしようと企てる。怒れ、セリオス！

◀摂政アクダムは、モンスターを放ち、セリオス王子を亡きものにしようと企てた

▶アクダムの陰謀に立ちむかうレジスタンスの協力を得て、勇気百倍のセリオス王子

暗いダンジョン内は たいまつをつけて！

サースアイ島からロンウォール島へつながる「岬の洞窟」のなかは、真っ暗闇で何も見えないうえに、迷路状になっている。たいまつを使って、周囲を照らさないと、危なくて歩けないぞ。

◀洞窟のなかは、真っ暗闇で何も見えないので、たいまつを使わなければならない

▶たいまつの明かりで周囲が明るくなった。燃えつきる前に洞窟を脱出しよう！

▲スライムとの戦闘。弱すぎて話にならない相手だが、戦いの練習相手にはもってこい

▼こっそり町を抜け出したことをライアスじいに知られ、お説教されるセリオス王子

3本プレゼント

感動のエンディングは近いぞ!!

WANDERERS FROM YS

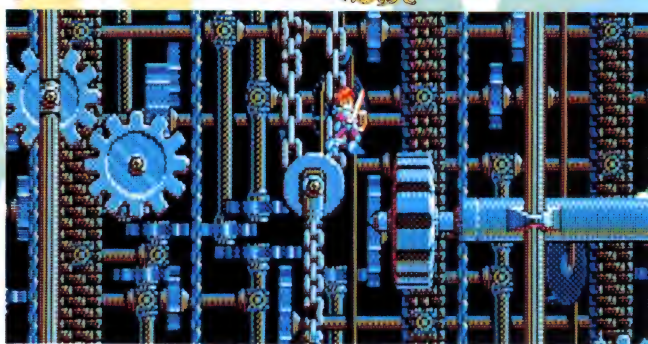
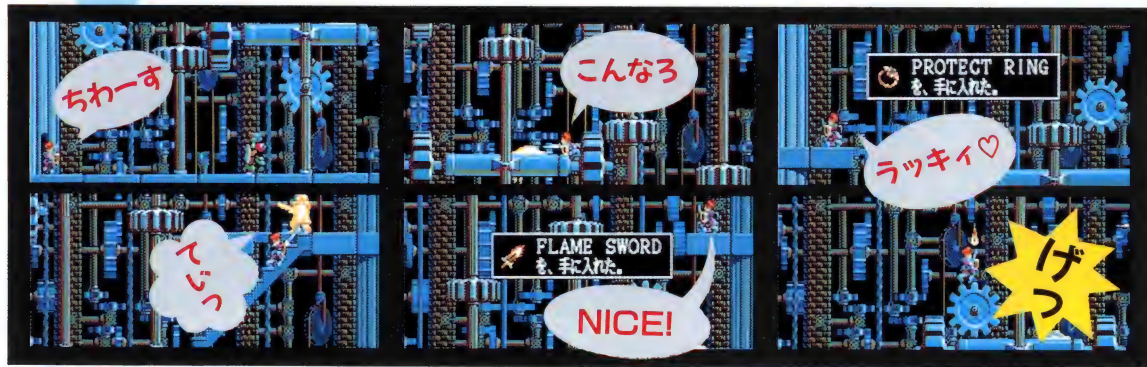
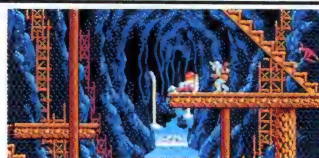
イースIII

ご好評いただいた連載も、いよいよ大詰め。今月は、バレスタイン城の後編から、ガルバラン島までのドラマをお送りします。この先どんな怪物が、トラップが、そして物語が待ち受けているのか——そして、ガルバランは……!?

機械じかけの迷宮!『時計塔』

地下牢に捕われていた街の人たちは、すべて救出した。あとはマクガイア城主の待つ、城の最上階をめざすだけ!

地下牢の先の通路は、時計塔に通じていた。いくつもの巨大な歯車が、重く低い音を立てながら回転している。そしてまた、この塔のなかでもモンスターが目を光らせていた。魂の封じこめられた鎧「エスタリオン」や、雨のように矢を射かける小鬼「ガーハウム」、体液を分泌させながらうごめく「デト」が立ちふさがる。しかし、こちらの装備はすでに最強! 必要以上にあわてることはない。無敵のアイテム「プロテクトリング」も手に入れたしネ。

歯車や滑車を渡り、3つの部屋を駆け抜けろ〜〜!

▲足場がよくない上に、抜け道が複雑。まさにアクションゲームなのだ

フェルガナ冒険の書
苦しみと悩みは冒険者の必修科目……かもしれない

長かった冒険も、バルガラン……でなかった、ガルバランとの決戦で幕を閉じようとしている。アドルと共にした日々、苦しいことも多かった。

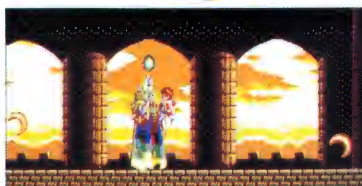
最初のティグレーの採石場では、ラデルにボコボコにされて(見えないスイング使用)、命がいくつあって

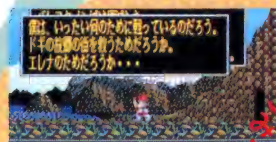
 ●日本ファルコム☎0425-27-6501●PC8801SR以降・VA、PC9801シリーズ、MSX2/8700円〔税別〕/発売中

ついに正体を現したガーランド!

城の最上階に通じる滑車に飛び乗ると、美しい夕景が目の前に開けた。しかし感傷にひたるヒマもなく、決戦のときは近づく。

奥で待っていたのは、礼拝堂で会った、あの男だった。ヤツの名はガーランド。

こいつは距離を置くと火の玉を発射し、接近すると雷をバリバリ放つ。飛び回る三日月に注意して慎重に……が正攻法なのだが、プロテクトリングを使えば、重なってザクザク斬るだけでいいのだ。

城は壊滅した。しかし…

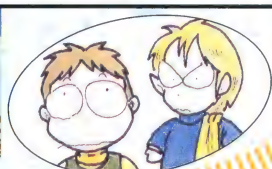
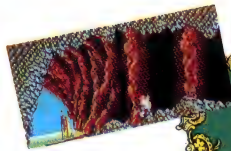
こうして、マクガイア城主は白旗を上げ、街の人たちは解放された。やさしく出迎えてくれたエレナと、じっと見つめ合い……。しかし、その幸せもつかの間だった。そう、ガルバランがすでに復活していたのだ!

エレナを連れ去り、不敵に笑うガルバラン。その光景を目の前にしてなすすべがないなんて……あまりに悔しい。

街では、みんなが宴会の準備をしていた。しかし心が重い……。そうだ! 本当の戦いは、まだ終っちゃいない。冒険家として。平和を愛する者として。

「行くぞ! ガルバラン島へ!!」

も足りなかったし。エルフェールには雷の直撃を食らいまくったし……何度「うきー」と絶叫したことか。

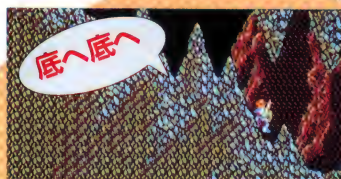
そうそう、チェスターが出てきたのも、このころにかけてだ。イルバーンスの遺跡でマグマ地帯に突き落とされた恨みは忘れんぞ、こらっ!

エルダーム山脈は、広い空と流れる雲、そしてリガティが良かったのだった(こらこら)。それにしても、ドギの師匠って昔何してたんだ? ちょっと気になる。

魔性のガルバラン島

荒れ狂う波濤(はとう)のなかを、小舟に乗ってたどり着いた悪魔の島。そこは闇に閉ざされた、魔王ガルバランの居城だった。

この闇の城のなかを照らせるのは、エドガーさんのくれた「鬼火の宝珠」だけだ。しかしそれでもなお、明かりのとどく範囲は限られている。慎重に進まねば……！

城内の兵は、スケルトンだけ。やっつけるのは簡単だが、逆に攻撃を受けるとＨＰが激減!! 入り組んだ迷宮だけに、不意打ちだけは喰らわないようにしたい。

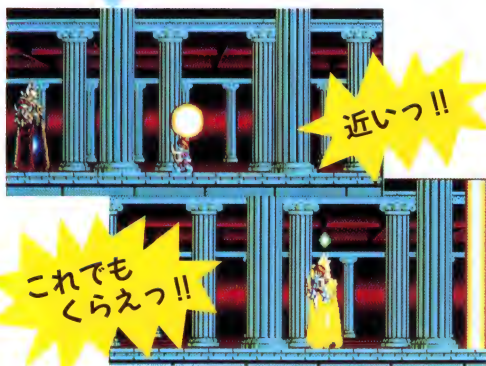
底へ底へ

▼戦いが長びくと、三日月が増えて不利になる!!

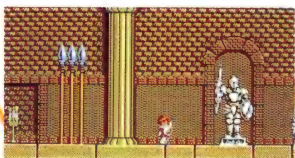
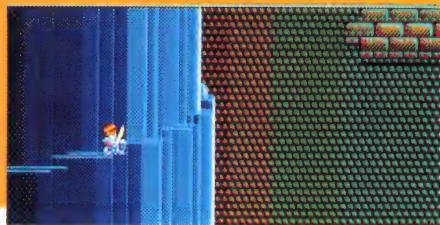
なおも立ちふさがるガーランドII(?)

暗黒の迷宮を抜けると……おっとここはオープニングで見た画面ではありませんか！ そしてＢＧＭはデカキャラ……！ 奥へ進んでいくと、そこにいたのは倒したハズのガーランド！ まさか!?

こいつは三日月の数がさらに多く、また柱に隠れて攻撃してくることもある（きたねーぞっ！）ので かなり厄介。プロテクトリング使用で倒しちゃおう。

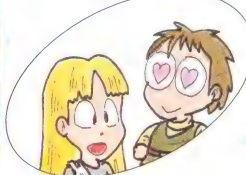
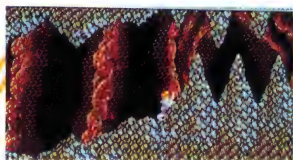
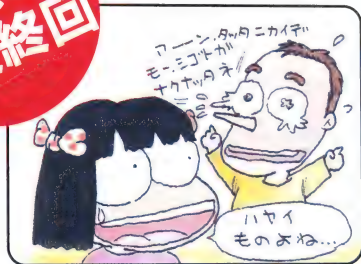
ちなみに一度島を出ると、復活してしまうぞ。

ワハハハ
踊れ三日月！

そして物語は クライマックスへ！

いよいよ残す敵はガルバランのみ！ いったいどんなヤツなのであろうか!? そしてエレナの、チェスターの運命は!? ラストはぜひ読者の皆さんの目で確かめてほしい。ではっ！

そしてバレンタイン……もとい、バレスタイン城。とにかく苦戦したのが、ハルヴァイガーだった……「いーかげん死んでくれっ！」と叫びたくなるほどの、鉄壁の防御。そこらへんの「斬られ役モンスター」とは、格がちがっていたのだった。

それにしても、エレナの過激な行動力には脱帽！ これは冒険家の素質がある、とまで思ったのだった。

また、冒険に出たいね。な？ アドル。

 イラスト／盛本康成

ビルとハル子の
イース天国
突然の最終回

ビル（以下Ⓑ）：ハーイ、ビルです。アイム、ベリィ、サッド……。ビコーズ、ディスコーナーが、エンドしてしまうね。

ハル子（以下Ⓗ）：こんにちは、ハル子です。そうなんですよ。残念なことに、この「イース天国」が、今月限りで終了しててしまうんです。

Ⓑ：オンリー、４マンススでジ・エンドなんて……。

Ⓗ：あたしって不幸だわ。こんな妙な外人と仕事させられたあげく、４カ月でコーナーがなくなるんですもの……。

Ⓑ：（ボソッと）ジゴージトクね。

Ⓗ：なんですって？

Ⓑ：ノーノー。ドントマインド。

Ⓗ：まったくもう……。でも、近いうちにまた、新しいコーナーでみなさんとお会いすることになりますので。

Ⓑ：ネバーギブアップね！

究極コンテスト結果発表!!

Ⓗ：お待ちかね、「究極コンテスト」の結果発表です。たくさんのご応募、ありがとうございました。

Ⓑ：グランプリは、ディスワンね。

Ⓗ：えーと、「究極の物知りは、ランスの村のジェイドの店の主人である。なぜなら、世界にひとつしかないはずの“生命の薬”の効用を知っているから！」。埼玉県の川澄宇大くんの作品です！

Ⓑ：コングラッチュレイションズ。

Ⓗ：でも、どうして世界にひとつしかない薬のききめがわかったのかしら。試した人がいるのかしら。だったら、世界にひとつしかないってのはヘンよねぇ……。

Ⓑ：そのセンス・オブ・ワンダーが、ベリィグッドね。

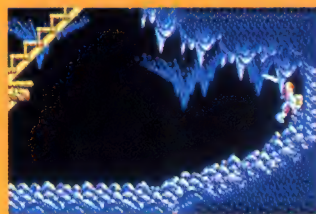
Ⓗ：宇大くん、おめでとう！

THE 技 恐怖、生きている壁？　の巻

Ⓗ：ティグレーの採石場のなかに、不思議な壁があったわよ。

Ⓑ：オー、ゴッド！　ディスポイントにジャンプアタックしたら、EXPとGOLDがアップしたね。

Ⓗ：でしょ、なんかぶきみよねぇ。

Ⓑ：「カイキダイサクセン」ね。

▲愛媛県のMOMOくんからの報告よ

イラストコーナー

◀新潟県のミーちゃんの作品。とってもお上手！

◀東京都の露命るしくン。アドルはともかく、ビルはリリア狂ね

コンプコレクション第2弾
「イース全書」（仮）発売決定！

イース大事典やアニメのセル画集、ハード別イース考など内容も盛りだくさん。発売は１月末の予定。

3本プレゼント

本誌が生んだ『ソーサリアン』SELECTED SORCERIAN

発売に向けて現在鋭意開発中の『セレクテッド・ソーサリアン』。今月は、完成間近である2本のシナリオの応募原稿を初公開しちゃうぞ。これらがゲーム化されるさまをじっくりとご覧あれ！

ソーサリアンは妻探しの旅に出る！

シナリオ

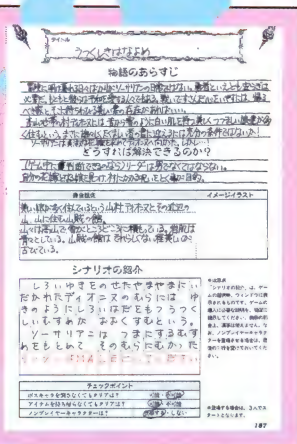
このシナリオは目的が目的だけに、パーティのリーダーが男性キャラでなくちゃいけないんだ。それも、できればYOUNGかADULTが望ましい。その理由はわかるよね！

タイトル うつくしきはなよめ

物語のあらすじ

シナリオの紹介

しろいゆきをのせたやまやまにいだかれたディオンヌのむらには ゆきのようにしろいはだをもつうつくしいむすめが おおくすむという。ソーサリアンは つまにするむすめをもとめて そのむらにむかった

チェックポイント

マップ

下に紹介したのは、物語の舞台となるディオンヌ村の一部。応募原稿に描かれたマップが、いまやパソコン上で見られるようになったのだ。やったね！

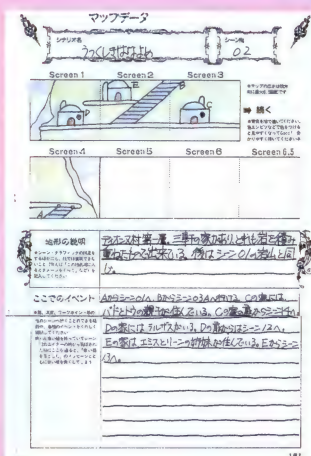
マップデータ

シナリオ名 うつくしきはなよめ　シーンNo. 02

Screen1　Screen2　Screen3

Screen4　Screen5　Screen6　Screen6.5

地形の説明

ここでのイベント

NPC

このシナリオに出てくるNPC（ノン・プレイヤー・キャラクター）は、レティアといううら若き女性。みんなの想像どおり、ソーサリアンの妻となるべき人なんだ。彼女とどうやって知り合い、そして愛をはぐくんでいくのか……それはプレイしてみてのお楽しみ！

シナリオ名 うつくしきはなよめ

NPCデータ

名前 レティア

イラスト

STR	INT	PRT	MGR	VIT	DEX	KRM
0	15	2	0	10	5	99

No.	所持品名		MP
1			
2	しろいローブ	ローブ	0
3	ネックレス	ゆびわ	0

 ●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493●PC98、PC88SR・VA、X1シリーズ／価格未定／12月8日発売予定

銀の採掘を中止させた王の真意とは？

GIN NO HI GA KIETAMACHI
銀の灯が消えた街

シナリオ

ゲームの終盤で、いままでのシナリオにはなかった趣向が凝らされているんだ。それはパズル。でもそんなに難しくはないから心配することはないぞ。

マップ

オルソードの城下町がこのシナリオの舞台。下の応募原稿に描かれたマップと、右の写真の場所は同じところなんだけど、よ～く見るとちょっぴり、ちがっているんだ（家が一軒ないのがわかるかな？）。ゲーム化するためにやむを得ず変更されちゃったワケなんだけど、ちゃんとシナリオどおりにプレイできるので安心してね！

NPC

こちらの作品にも女性NPCが登場する。オルソードの街に住む占い師で、名をエミリアというんだ。なかなか強気な性格をしているようで、さまざまなトラブルに巻き込まれるハメになっちゃうのだ。

原作者からのメッセージ

今回のシナリオの作者、渡辺くんと佐野くんから寄せられた、読者のみんなへのメッセージを紹介しよう。

美しき花嫁・渡辺靖之くん

ソーサリアンが旅をはじめて早や2年。幾多の冒険で数多くの人々を救ってきた勇者たちも、たまには自分のことを振り返ったりする時があるんでしょうか。「美しき花嫁」は、そんな思いつきから生まれました。戦いに疲れた時、傷ついた時に、ペンタウァで待っていてくれる優しい妻を探し求めて、ソーサリアンたちは誰のためにでもなく、はじめて自分のために旅に出るのです。

銀の灯が消えた街・佐野良仁くん

どうもはじめまして、佐野です。

コメントを頼まれたのですが、何も言うことはありません。というと「お前は馬鹿か！」と思われそうですが、シナリオが僕の手を離れてしまい発売される今となっては何言ってもどうしようもないんです。とにかく僕のシナリオがどこまで通用するか、そして楽しんでもらえるか、その点だけが不安です……とかなんとか言いつつも、「ニューシナリオの中の1本『銀の灯が消えた街』請うご期待!!」

●プレゼントソフト対応機種／PC88SR、PC98シリーズ

Keiko組 ケーコぐみ

ソーサリアン班

今月紹介する作品には、いままでのものと一風変わったものも含まれています。パソコンゲーム『ソーサリアン』をもとにした「ソーサリアン・テーブルトークシステム」がそう。テーブルトークから発展したパソコンゲームRPGが、発展的先祖返り(!?)をしたのですっ！

テーブルトーク版をつくっちゃった人がいたぞ！

▶愛知県・泉洋太郎くん

おなじみの『ソーサリアン』を、テーブルトーク化してしまったのが、泉洋太郎くんをリーダーとするグループQEU。さっそく紹介しましょう。

●世界●もちろん、ペンタウァ。ただし、ペンタウァを含むフロレンシア大陸というオリジナル設定も出てきます。12世紀後半から13世紀前半までの中世ヨーロッパに近い雰囲気ですが、怪物や神々、そして魔法などが存在する特別な場所です。通貨や身分制度など細かい部分もキチンと設定されています。

●ストーリー●これはGM（ゲームマスター）によっていくらでもつくれるでしょう。パソコン版のシナリオと同じものをつくることもできそうです。

●パラメータ●能力値は7つあります。STR(攻撃力)、INT(知力)、PRT（防御力)、MGR(抵抗力)、VIT(体力)、DEX(器用さ・鋭敏さ)、KRM(善悪の目安・容姿）と、パソコン版と同じです。

STR　プレイヤー　自画像
INT　キャラクター
PRT　種族
MGR　年齢　生別
VIT　職業　HP　MP　EXP
DEX　所持金　言葉　冒険者LV
KRM　装備・物品　魔法成功値

登はん	聞き耳	説得	植物知識	命中率
回避	探索	歌唱	地質学	防御値
乗馬	交渉	スリ	航海術	射撃値
泳ぎ	信用	物品鑑定	隠密行動	毒・麻痺
罠の解除	雄弁	応急手当		魔法

◀キャラクターシート。細かく技能が設定されているところに注目。いろんなことができそうだね

武器名	必要STR	ダメージ	価格	
ダガー	8	1D4	6GP	
ショートソォド	9	1D6	10GP	
ロングソォド	10	1D8	15GP	
バスタードソォド	12	1D6/1D6+3	25GP	
シミター	12	1D8+1	50GP	
グレートソォド	13	1D10	100GP	*
レイピア	8	1D6	30GP	
ショートスピア	12	1D8+1	60GP	
ロングスピア	15	1D10+5	200GP	*
ハンドアクス	10	1D8	30GP	
バトルアクス	14	1D10	50GP	*
グレートアクス	16	1D10+3	100GP	*
メイス	10	1D6	30GP	
ヘビィメイス	13	1D8	60GP	*
モール	16	1D10	80GP	*

◀武器リスト。ダメージの1D4とは4面ダイスを1回振った値という意味。※は両手用の武器ね

●武器・防具●さまざまなものがあります。パソコン版では出てこなかった両手持ちの武器や、スリングなどの飛び道具、またガントレットやヘルメットなど新たな防具も用意されています。

●魔法●登場する魔法を42種類にしぼり、魔法使い系の魔法と僧侶系の魔法に分けています。それらはおのおのレベルが設定されていて、冒険者のレベルによって使えるものと使えないものがあります。魔法使いのMP（マジックポイント） はINTから算出されますが、 僧侶のMPはKRMから算出されるというシステムが興味深いですね。パソコン版に登場した魔法を、うまくアレンジして利用しています。

●戦闘●敵と出会ったときの戦闘方法は①INT の値が低い者から順に行動の内容(剣による攻撃、魔法、逃走など)を宣言する。②DEXの値が高い者から行動にうつり、それぞれの行動が成功したかをチェックする。といった感じで行います。

◆KEIKOの感想だよ！◆正直いってこのシステムには未消化な部分も多いけれど、「『ソーサリアン』をテーブルトーク化するんだ！」という作者の気持ちがとってもよく伝わってきました。サイコロ片手にプレイする『ソーサリアン』もおもしろそうだね。

名称・ICE　WALL　消費KRM・15ポイント
距離・10ブロック以内　効果時間・こわされるまで
効果・氷の壁を作り出す
説明・・高さ3ブロック、幅5ブロックの壁をつくりだす。
厚さは、15センチブロック
3LV

名称・HI・HEAL　消費KRM・20ポイント
距離・一体　効果時間・永遠　効果・VITの回復
説明・・HEALの上位魔法、2D6＋冒険者LV

名称・CURE　消費KRM・20ポイント
距離・一体　効果時間・永遠　効果・毒の解除
説明・・毒にやられるとHPが回復しないし、HPもへるし毒がまわれば命をおとすかもしれない。この呪文をとなえれば体内の毒気を消すことができる。

名称・BLIND　消費KRM・15ポイント
距離・一体　効果時間・解除されるまで　効果・盲目にする
説明・・相手を盲目にし、命中率をさげるかけられたほうは、命中率が－20％落ちます。この呪文は、DISPELによって解除されます。

◀魔法リスト。それぞれの魔法に消費MP、距離、持続時間などが設定されています

痛打表

01	武器が折れそれが心臓を貫いた、昏睡になる
05～20	転んだひょうしに武器で足を切った、武器のダメージを自分でふる回避は出来ない。
21～30	剣を落とした。拾うのに1ラウンドかかる
31～40	剣をはじかれた1D6ブロック先にささる
41～50	ころんだこのラウンドは行動不能となります
51～60	自分で自分を切ったダメージを受ける
61～70	仲間の一人を切るダメージをうける
71～80	剣の刃がこぼれた治すまでダメージ－2
81～90	このラウンドは、回避不能
91～99	剣がおれる
100	自ら目を貫通して昏睡

◀痛打表。攻撃に失敗し、自分がダメージを受けてしまったときの表です

 イラスト／盛本康成

魔法のアイテム屋WIZ魔法リスト 〔頭文字M〜R編〕

※東京都・山下重明くん/愛知県・片幸里くん/神奈川県・RYOFUくんの情報を元に作成しました

名前		使ったときのグラフィック	かかっている星の数							効果
MP	値段		火	水	木	月	太	金	土	
MARIONETTE										この魔法にかかったモンスターは、自分の意志とは無関係に踊り続け、死ぬまで止めることが出来なくなってしまう。見ていて楽しい魔法ではあるが、実際に役立つかは疑問。地、水、霊に属するモンスターに有効である。
15	3600		0	0	2	1	1	0	0	
MEDUSA										名前を見ればわかるとおり、モンスターを石化させてしまう魔法。「メデューサの首」に出てきたメデューサが使っていたものとしても有名だ。貫通型なので便利だが、消費MPが50と多いのが玉にキズ。
50	12000		0	0	0	1	6	3	2	
PSYCHO										大きな岩を体のまわりに回転させて身を守る、防御の魔法。また、これを敵にぶつけることにより、モンスターにダメージを与えることもできる。魔法を使えるキャラクターが複数いるとき、防御用に使うといいだろう。
25	1800		0	0	5	1	0	0	0	
PULSE LASER										モンスターの体の細胞を破壊し、またたく間に砂に化えてしまうという魔法。前に向かって光線が飛んで行くタイプの魔法だけに、多くの敵に囲まれたときはちょっとつらい。霊に属するモンスターには効果がない。
10	7300		3	1	0	0	0	0	1	
RECESSION										パーティの前後にエネルギーフィールドをはりめぐらせる防御の魔法。これに触れた敵は戦意を消失し、画面の外へと逃げて行ってしまう。なかなか便利な魔法ではあるが、消費MPが100と多いので使いにくい。
100	11200		0	5	5	1	0	0	0	

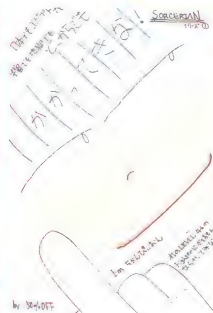
情報&イラストコーナー

「氷の洞窟」の隠れセリフだよ。冒険がはじまったらFLY を使ってソクラムを倒しにいこう。そのとき、風の精霊を助けたり、牢屋に捕えられているスランに会っちゃダメ。そしてソクラムを倒したあとでスランに会いに行き、話をすると……「え!? すでにソクラムを倒したのですか」といったセリフが聞けちゃうのだ! おつぎは「盗賊たちの塔」。メジャー・デーモンと戦うまで、ゾークの部屋に入らないようにする(エレベーターはFLYを使う)。そしてメジャー・デーモンを倒したあとでゾークの部屋に行くと……あれ、この声の主は? 以上、三重県の福田和正くんからの情報でした。冨田傑くん、紹介できなくてゴメン。

情報募集中!

お便り待ってるよっ! 宛先:〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部 KEIKO組ソーサリアン班係

▲大分県・杉山あきらさん。後ろの方で「どしぇーっ」しているエルフやウィザードが♡

▲和歌山県・啄木鳥しんきさん。今後ともヨロシク♡

▲山形県・50%OFFくん。不敵な口元がいいですねぇ

▲北海道・佐賀五津雄くん。ボツにもめげないでね!

コミックス版 ソーサリアンニュース

緊急報告!! シリーズ第6弾・真鍋ソーサリアン「天の神々たち」発売中! まだチェックしていない君、至急本屋まで走ろう! シリーズ第7弾・沢田ソーサリアンも12月5日発売だよ!

▲絶賛発売中! 真鍋譲治「天の神々たち」

(角川書店刊)

プール・オブ・レイディアンス

ついに、ようやく、at last、…etc、パソコン版AD&D®『プール・オブ・レイディアンス』の移植版がすぐ手の届くところにやってきた。『ヒーロー・オブ・ランス』は、どちらかというと、キャラクター&アクション・ゲーム。本格的なロールプレイング・ゲームは、この『プール・オブ・レイディアンス』が第一弾。そこで、今回から攻略ガイドの登場だ。とはいえ、受け、ウケ、ウケケが信条のグループSNE、ちょっと変化球で攻めさせてもらうけど……。

3本プレゼント

AD&D® 冒険日誌 1

清松みゆき&グループSNE

いくつもの傑作コンピュータRPGを発表してきたSSI社は、テーブルトークRPG界をリードしているTSR社(テーブルトークRPG『アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ®(AD&D®)』の発売元)と手を組み、AD&D®をベースにしたコンピュータRPGを発表していくことになっています。『プール・オブ・レイディアンス』は、AD&D®の公式背景世界の〈フォーゴトン・レルム〉の一地域、〈月海(ムーンシー)〉周辺を舞台に展開される、本格的RPGのシリーズ第1弾。そして、アメリカで、その年もっとも優れているとみなされたゲームに与えられる、“オリジン・アワード”を受賞した傑作ゲームです。(「パソコン版AD&D®製作日誌」を読んでいる読者のかたなら、ご承知のことでしょう)。この記事はいよいよ日本のコンピュータに移植された、その『プール~』のガイドです。『プール~』の物語は〈月海〉に面した、フランの町を舞台に展開します。フランは歴史の古い街で、いくどとなく盛衰を繰り返してきました。現在のフラン(新生フラン)は、旧フランのごく一部でしかありません。旧フランの町並みはいぜん残っていますが、そこはモンスターたちが巣くう、危険な場所となっています。

さて、前置きが長くなってしまいました。AD&D®冒険日誌、スタートです。

まずはキャラクターの作成から。

コンピュータの電源を投入、両方のドライブにゲーム・ディスクを入れてゲームを始める。でかでかと「ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS COMPUTER PRODUCT」とタイトル画面が表示される。コモドールではじめて見たときにも思わず背筋が震えたのを覚えているけれど(AD&D®製作日誌第2回=88年12月号参照)、こうしてAD&D®のタイトルロゴを日本のコンピュータ画面で見ると、改めて妙な感慨にふけってしまった。

タイトルが切り替わり、スタッフ・リストが表示される。すみのほうに小さく「Miyuki Kiyomatsu」とあるのを見ると、どうやら僕も何かの役には立ったようだ。

翻訳ホイールを使って合言葉を入力。ゲームが始まる。

さあ、まずはキャラクター作りだ。種族を選んで、性別を選んで、クラス(職業)を選んで、アラインメント(性格)を選ぶ。アラインメントは、聖人君子タイプ(逆にいえばばか正直なお人好し)とか、全体主義者タイプとか決めるんだが、ゲームに関係してくるんだろうか? 『ウィザードリィ』みたいに、アラインメントの違いでパーティが組めなくなるということはないようだが。能力値はコンピュータがかってに決めるけど、サイコロのふりなおしは可能だ。顔と上半身の肖像画を選んで、戦闘アイコンを決める。

ゲーム……じゃない、仕事仲間が「こうしたほうが美しい」だの、「ああしたほうが有利」だの、果ては、「こーいうのが僕の好みだ」などと、横からいろいろと口を出す[1]。さて、できあがったキャラクターは…。

[1] SNEの連中ときたら、新しいゲームを見るとすぐに飛びついてくる。そりゃ、仕事場でディスクを立ち上げた僕も悪いんだろうけどさ。こら、水野、さっさと自分の仕事に戻らんかい。

*　*　*

クロス(人間、男、僧侶)　私は、神の教えを広めるためにこの世に生を受けたのです。そこのあなた、一緒に神を信じましょう。アラインメントはローフル・グッド、殺生や泥棒はいけません。きまりを守らないといけませんよ。いや、堅物だなんていわないでくださいよ。

シングレタリィ(ドワーフ、男、戦士)

俺は、戦えればそれでいいんだ。でっかいやつや偉そうな敵の親玉をぶったおしたときはすかっとするね。モンスターが怖い? 大丈夫だ、任せとけ。俺が全部食い止めてやるって。

レイチェル(人間、女、戦士)　ビキニみたいな鎧(よろい)のどこが悪いのよ? 肌に悪

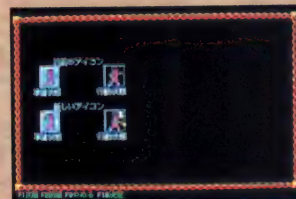
 ●ポニーキャニオン☎03-262-3436●PC9801シリーズ、PC8801SR以降、PC8801VA、XIt/9800円(税別)/12月21日発売予定

い？　鎧の役に立たない？　ほっといてよ。あたしの好きにさせてよ。
ウォーキン（ハーフ・エルフ、男、僧侶／戦士／魔法使い）　AD&D®はマルチクラス（職業の兼任）ができるのがいいね。パーティの人数が６人と限られているから、魔法の数を考えてもマルチクラスのキャラクターは、いたほうが有利なはずだ。えっ？　台詞がキャラクターになりきっていない？　まあ、いいじゃないか。
キトン（エルフ、女、魔法使い／盗賊）
エルフは生まれついての盗賊だって？それは言いがかりというものよ。優雅で繊細で美しい？　そんなふうに決めつけられてもちょっと困るなあ。エルフそれぞれとか、十エルフ十色とかいうだろ。
キルド（人間、男、魔法使い）　私はこの名前、嫌いなんですよ。ほら、なんか、生まれたときから殺されてるみたいな名前でしょ。不安だなあ。

＊　＊　＊

３つもクラスを兼任したウォーキンは序盤は強いだろう。ゲーム最後のほうでもかなり有能にちがいない。しかし、中盤ではまったく戦力にならないんじゃないだろうか。荒っぽくいって、成長の速さがほかの連中の三分の一だもんな。
逆にいえば、専業のクラスが４人というのも少し不安材料だ。ゲーム途中ではやばやと限界レベルに達するようだと、後が苦しくなりそうだ。

キャラ作成はこんな風…

◀属性の選択。バランスをよく考えるべしべし
◀戦闘アイコンも細かく決定できる
◀着せかえモード。こういう倒錯的なコトも可能
◀やっぱ、こんな感じが妥当なところだね

OK! 冒険へくり出しましょ。

冒険は、６人のキャラクターたちがフランに到着するところから始まる。

＊　＊　＊

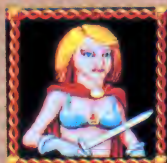
レイチェル　あ〜あ、長い船旅だったわねぇ。
キトン　“フランに来れば、富と名誉が望むまま”このビラって本当かい？
クロス　そういうふうに、人を信じないのはよくありませんよ。人を信じてあげることから世界の調和は始まるのです。
キルド　あの〜、誰かやって来ますよ。
男　いやあ、ようこそおいでやした。わて、ロルフいいます。あんさんら、フランは、はじめてでっしゃろ？　わてがこの街、案内させてもらいますよって、よろしゅう。
ウォーキン　おいおい、画面と台詞が違うぞ。
ロルフ　まあまあ、細かいことは気にせんとってや。ほな、まいりまひょか。
キトン　なんか、うまくかつがれたみたい…。
ロルフ　船着き場を出ると、正面がティール神の神殿や。ここのブラッキオ司教ゆうたら、街の有力者やさかい、声かけられたら、素直に言うこときいたがええと思いますわ。
クロス　おお、ティール神といえば、私の信じるローフル・グッドの神ではないですか、それは、いちど教えを乞いたいところですね。
レイチェル　そのときは、あなただけにしてね。あたし、堅苦しいのは苦手なの。

▲新来者に街を案内してくれる青年。ガイド料はとらないから安心してください

ロルフ　ま、ほかにも宗教はありますよって。この街には、ほかに神殿は二つあります。姉さんなら、美の女神、シューニーがお似合いや。
レイチェル　あら、おあいにく。あたしは、戦さの神を信じることにしてんの。
ロルフ　さいでっか。それなら、テンポス神の神殿ですな。あそこの僧兵はちと気が荒うおますけどな。
キルド　あの、神殿では、死んだ人を生き返らせたりしてくれるんですか？
ロルフ　はいな。
ウォーキン　神殿によって、サービスに違いはあるのかな？　寄付の金額が違うとか？
ロルフ　どこの神殿もおんなじですわ。
ウォーキン　だったら、別にどの神殿でもかまわないな。
シングレタリィ　僧侶の台詞とは思えんぞ。
ウォーキン　僕は、パーティにとって有利だと思って僧侶をやってるんでね。実は無神論者なんだ。
キトン　無茶苦茶だよ。
ロルフ　仲間割れはやめときなはれ。ここが、あんたらみたいな冒険者の訓練所ですわ。経験を積んだら、ここにお金1000gp持って来なはれ。レベルを上げてもらえま[2]。
[2] 訓練所では、このほかに、新しいキャラクターを作ったり、パーティを組み替えたり、ノンプレイヤー・キャラクターを雇ったりも

これが冒険パーティでございます

クロス：人間の僧侶。彼がリーダーなのは、一人だけ明確なポリシーを持っているかららしい

シングレタリィ：ドワーフの戦士。ドワーフだから、頼りがいがあって、戦っていれば幸せ、なのだ

レイチェル：人間の戦士。アーパー娘の仮面を被った、ミス・ダイナマイト（イボンヌ木村ではない）

ウォーキン：ハーフ・エルフの僧侶／戦士／魔法使い。この長い肩書きは役に立つのか？

キトン：エルフの魔法使い／盗賊。危ない子猫ちゃん、なのである

キルド：人間の魔法使い。魔法使いには珍しく、常に自己不信を抱えている

できる。闘技場もあって、経験点がレベル・アップにあと少しだけ足りないというときに、役に立つ。
キトン　盗賊も訓練してもらえる？
ロルフ　そりゃ、もちろん。それから、こっちが市役所、市役所の使命をやっていれば、どんどん報酬をくれます。
クロス　市役所と現場の往復ですね。
ロルフ　お金もうけとレベル・アップには、それがいちばんですわ。あのアーチの向こうはスラムで、モンスターの棲み家やさかい、気をつけなはれ。
シングレタリィ　なんのなんの、俺たちはモンスター退治が商売だ。
ロルフ　それは頼もしいことでんな。ほな、わてはこれで。
レイチェル　もう行っちゃったわ。せっかちな人ね。
クロス　せっかく市役所のそばにいることですし、まず、顔を出しておきましょうか。
キトン　貼り紙がしてあるよ。ヴァルヒンゲン墓地とかで、事件が起こってるみたい。
キルド　墓地ですか、怖そうですね。でも、どこにあるんでしょう？
クロス　市役所に入ればわかるでしょう。あの、新入りの冒険者なんですが……。
事務員　ようこそ。そうですね、新入りのかたでしたら、次のような使命があります。スラムの掃除、ソーカル砦の掃除、それから、役に立つ古文書を捜すことです。
レイチェル　掃除？　あたしは、お掃除おばさんじゃないわよ。
シングレタリィ　モンスターの掃除に決まってるだろう。
事務員　どれか達成したら、ここへ戻ってきてください。報酬をさしあげますから。
クロス　どうも、おさわがせしました。では。
ウォーキン　スラムの掃除がてっとりばやそうだな。そうとなれば。
シングレタリィ　武器を買いに行くぞ。
　パーティはその後、武器屋、道具屋で買物をすませ、宿屋に入った。そして5時間後。

ウォーキン　お待たせ。
レイチェル　長かったわね。
ウォーキン　僕は覚えなきゃいけない魔法が多いからね。長く休まなきゃいけないんだ[3]。
[3] AD&D®では、使う予定の魔法をあらかじめ頭に叩きこんでおかなければいけない。覚える（使いたい）魔法を選ぶと、数とレベルに応じて自動的に休憩時間が決められる。
シングレタリィ　さあ、うだうだ言ってないで出発だ。うぉー、やるぞー。
キトン　ちょい待ち。案内人が酒場もあるっ

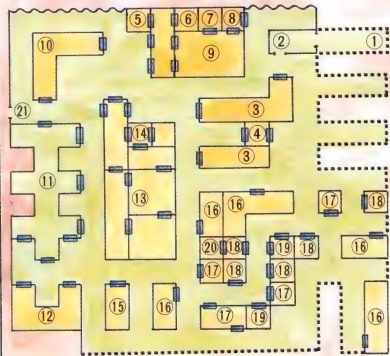
武器リスト

武器屋で売っている武器の表です。†の武器は両手用です。ダメージには対小～中型モンスターと対大型モンスターの2種類があります。

武器	コメント	ダメージ	使用者	価格
バトル・アックス	戦闘用の大きめの斧。頭をかち割られそう	1～8／1～8	戦―――	5
ハンド・アックス	小型の手斧。投げつけることもできる	1～6／1～4	戦―――	1
†バルディチェ	長柄の先に斧のような半月型の刃がついている	2～8／3～12	戦―――	7
†ベク・ド・コルバン	“鴉のくちばし”という名のとおり、長柄に鳥のくちばしのような穂先がついている	1～8／1～6	戦―――	6
†ビル＝ギザルム	長柄の武器で、穂先は反り身の短剣のようになっている	2～8／1～10	戦―――	6
†ボウ・スティック	つまり、棒なのである(ザブトン1枚)	1～6／1～3	戦―――	1
クラブ	棍棒、握りは細く、先端は太くなっている。新体操でも使う	1～6／1～3	戦僧盗―	1
ダガー	刃渡り30センチほどの短剣、投げつけることもできる	1～4／1～3	戦―盗魔	2
ダート	小型の投げ矢、1ラウンドに3本まで投げつけることができる	1～3／1～2	戦―盗魔	4本で1
†フォーシャール	長柄の先に反り身の長い刃。なぎなたを派手にしたようなもの	1～6／1～8	戦―――	3
†フォーシャール＝フォーク	フォーシャールの刃に、枝分かれしたスパイクが突きだしている、なんとも派手な武器	1～8／1～10	戦―――	8
フレイル	棍棒と棍棒、または、棍棒と錘を鎖でつないである。振り回すと痛いぞ	2～7／2～8	戦僧――	3
†ミリタリー・フォーク	全長2メートル以上の二又フォーク	1～8／2～8	戦―――	4
†グレイブ	長柄の先に短剣がくっついている。刺してよし、切ってよし、なのだ	1～6／1～10	戦―――	6
†グレイブ＝ギザルム	穂先の峰からスパイクが突き出たグレイブ。スパイクは刺したり、引っかけて使う	2～8／2～12	戦―――	10
†ギザルム	穂先が反り返ったあげくに反対側にまで曲がっているのがミソ。引っかけるのに使える	2～8／1～8	戦―――	5
†ギザルム＝ヴールジ	広刃の穂先が、先端にかけて尖っている。さらに刃の反対側にはスパイクとにぎにぎしい	2～8／2～8	戦―――	7
†ハルバード	槍＋斧。斧状の刃の反対側にはスパイク。めっきり派手好みのあなたへ	1～10／2～12	戦―――	9
†ルーサーン・ハンマー	長柄の先に小さなハンマー、さらに先端は槍としても使える	2～8／1～6	戦―――	7
ハンマー	金槌の親玉。投げつけることもできる。	2～5／1～4	戦僧――	1
ジャベリン	投げ槍だよ。と、なげやりにコメントしておこう(おーい、ザブトンとれ)	1～6／1～6	戦―――	2本で1
ジョウ・スティック	なんで棒が両手用で、杖が片手用なんだろう？　この杖は長さが1メートル足らず	1～6／1～4	戦―――	1
メイス	棍棒の先端が、金属性でごっついんだ	2～7／1～6	戦僧――	8
モーニングスター	棍棒に鉄鎖で、ぎざぎざのついた鉄球がつながっている	2～8／2～7	戦―――	5
†パルチザン	3つに割れた葉っぱがたの穂先がついた槍	1～6／2～7	戦―――	10
ミリタリー・ピック	柄と直角に、先細りの堅い刃がついている。“ぐしゃっ”と刺さるぞ	2～5／1～4	戦―――	8
†オウル・パイク	長～い槍	1～6／2～12	戦―――	3
クォーレル(太矢)	石弓用の、太く短い矢			20本で1
†ランサー	槍の穂先の根元から、横にも刃が出ている	2～8／2～8	戦―――	4
シミター	新月刀と訳される、細い反り身の剣	1～8／1～8	戦―盗―	15
スピア	槍、投げることもできる	1～6／1～8	戦―――	1
†スペタム	三方に刃が出た槍、刃はランサーよりも広く、パルチザンより細い	2～7／2～12	戦―――	3
†クォーター・スタッフ	六尺棒、杖がわりでもある	1～6／1～6	戦僧―魔	1
†バスタード・ソード	柄が長めで、片手でも両手でも使える。でも、このゲームでは両手専用ね	2～8／2～16	戦―――	25
ブロード・ソード	広くてまっすぐな刃のついた剣	2～8／2～7	戦―盗―	10
ロング・ソード	長くてまっすぐな刃のついた剣、AD&Dではいちばんポピュラーな武器で、魔剣も多い	1～8／1～12	戦―盗―	15
ショート・ソード	短めで、まっすぐな刃のついた剣	1～8／1～8	戦―盗―	8
†ツーハンデッド・ソード	両手持ちの大剣、こいつはすごいぜ	1～10／3～18	戦―――	30
トライデント	三叉鉾、フォークの親玉だと思えばいい	2～7／3～12	戦―――	4
†ヴールジ	長柄の先に斧のような広刃、刃は先端方向に向けて先細っているので、刺すこともできる	2～8／2～8	戦―――	2
†コンポジット・ロング・ボウ	板を貼り合わせ、弾力をつけてある弓、1ラウンドに2回射撃できる	1～6／1～6	戦―――	100
†コンポジット・ショート・ボウ	ちょっと小さめのぶんだけ、射程距離も短い。1ラウンドに2射できる	1～6／1～6	戦―――	75
†ロング・ボウ	あまり加工されていない素直な弓、でも、性能はいい、1ラウンド2射	1～6／1～6	戦―――	60
†ショート・ボウ	小さな弓、安いのが取柄だけど、射程距離が少し短い、1ラウンド2射	1～6／1～6	戦―――	15
スリング	投石ひも。ポケットに石をはさみ、ぶんぶん振り回して、はなすと、石が飛んでいく	1～4／1～4	戦―盗―	1
†ライト・クロスボウ	石弓、ボウガンだと思ってくんねえ	1～4／1～4	戦―――	12
アロー(矢)	これがなければ、弓は役に立たない			10本で1

て言ってたろ。そっちも覗いてみようよ。
クロス　なるほど。少し寄っていきますか。
バーテン　いらっしゃい。姉ちゃん、賭けをしてかないか？
キトン　おあいにく。今は、ぴーぴーなの。また、後でね。
酔っ払い　やい、へらなうらはひゃめろ！
別の酔っ払い　なんら？　ひろがいいきぶんれうらっれるろに！
酔っ払い　やるか？　ころ。
レイチェル　わあい、けんかだ。
クロス　いけませんよ。みなさん、酒の上で暴力なんて。
酔っ払い　うっしぇええ！
（ドカバキベキ）
クロス　きゅう。
キルド　わあ。クロスさんがぶちのめされちゃいましたよお[4]。

[4] このゲームでは、ヒット・ポイントが0になっても“気絶”か、“瀕死”になるだけで、死にはしない。１撃で−10に達すると即死だけどね。

レイチェル　やってくれたね！　おいでよ！あたしが相手だ！
シングレタリィ　楽しくなってきたじゃないか。
キルド　あの〜、“スリープ”の魔法をかけたほうがいいですか？
ウォーキン　さっさとかけろ。このまんまじゃ袋叩きだ。ええい、僕も“スリープ”だ。
キトン　あたしも。これで、大丈夫だね。
シングレタリィ　う〜む、ほとんど眠ってしまった。こういうのを叩いてまわっても今一つつまらんのお。
ウォーキン　そうでもしないとこの人数には

▼宝石屋のおばさん。といっても、店の人のグラフィックは重複してる
▲お店の外観。どの店も、扱ってる物に関係なく同じ外観なので注意

防具リスト

武器屋では、鎧と楯も売っています。鎧のアーマー・クラス（ＡＣ）は、小さいほど防御効果に優れています。また、鎧をつけると、持物の重さに関係なく、動きにくさから、戦闘中の移動距離が制限されます。

防　具	コ メ ン ト	AC	移動距離	使用者	価格
レザー・アーマー	軽くて柔らかい革製の鎧、盗賊はこの鎧だけ	8	12	戦僧盗―	5
パディット・アーマー	パッド（布の当てもの）をぎっしりとつけている。軽いけれど、ちょっと動きにくい	8	9	戦僧――	4
スタディッド・レザー・アーマー	レザー・アーマーの上に金属製の鋲をいくつも留めてあるもの	7	9	戦僧――	15
リング・メイル	レザー・アーマーの上に金属製の輪っかをいくつも留めてあるもの	7	9	戦僧――	30
スケール・メイル	レザー・アーマーの上に金属製の小片がびっしり。防御効果のわりに重くて動きにくい	6	6	戦僧――	45
チェイン・メイル	金属製の鎖で編んだ鎧。防御効果はそこそこ高く、軽くて、動きやすい	5	9	戦僧――	75
スプリント・メイル	金属片を革で包み、しっかりと留めてある。少々動きづらいが、防御効果は高い	4	6	戦僧――	80
バンディッド・メイル	体の危険な場所に、金属片を巻きつけるように配した鎧。比較的動きやすく、お薦め	4	9	戦僧――	90
プレート・メイル	全身を金属で覆ってしまったもの。“がちがちの鎧”とはこいつのことをいう	3	6	戦僧――	400
シールド	鎧のＡＣから、さらに１よくなる。へたに両手武器を使うよりは楯をかまえたほうが有利	−1	―	戦僧――	15

道具リスト

道具屋で売っている道具類の表です。

道　具	コ メ ン ト	価格
銀の鏡	モンスターには、視線が致命的なものがいる。鏡はそれをはね返してくれるだろう	20
油瓶	投げつければ燃え上がり、敵にダメージを与えるぞ	1
ティール神のホーリー・シンボル、木製	十字架のようなもの。神があなたを救ってくれるかもしれない	1
テンボス神のホーリー・シンボル、鉄製	鉄でできているぶん、ちょっと高い。御利益がお金によってきまるかどうかは、？	2
シューニー神のホーリー・シンボル、銀製	銀製ともなると、かなり高い。とってもありがたいのかもしれない	50
ホーリー・ウォーター	聖水を浴びせれば、不浄なアンデッド（ゾンビーなど）は“あっちっちっ”と火傷を負う	25

銀の道具リスト

銀製品専門の道具屋で売っているものです。世の中には銀でないと傷つかないモンスターもいます。魔法の武器がてもとにないときは、あなたの心強い味方になるでしょう。

道　具	コ メ ン ト	価　格
銀の〜ソード（各種）	魔法の武器がなければ、こういうのに頼るしかない	80〜300
銀のダガー	投げつけることができる。気分は銭形平次（お金を投げてる）	20
銀のアロー	銀でないと傷つかないモンスターには、離れて攻撃したいやつが多いのだよ。だったら、これよ	20本で20
銀のクォーレル	使いかたはアローと同じ、でも、とても割高	１本で20
銀のチェイン・メイル	きらきら光ってきれい	750
銀のプレート・アーマー	ぴかぴか光ってきれい	4000
銀の指輪	おしゃれである	90
特製コンポジット・ロング・ボウ	贅沢品の極み	25000

勝てないって。(ポカ) これで、おしまい。
キルド　もう酒場は遠慮しましょうよお。
キトン　そうね。うわさもたわごとばかりで、役に立ちそうになかったし。
シングレタリィ　そうだ、さっさとスラムに行って、モンスター退治だ！
ウォーキン　その前に、宿屋に行って、傷と魔法を回復させなきゃな。
ウォーキン　さて新フランでの標語だ。

市役所百回

ウォーキン　市役所はこのゲームのキーになる場所。使命を達成したら、すぐに行こう。報酬と新しい使命が待っているぞ。

宝石リスト

フランに1軒だけある宝石細工屋さん。将来、お金が余って余って持ちきれないときにお世話になります

宝　石	コ　メ　ン　ト	価格
上等なオパールのペンダント	こいつを首にかけるようになると、ゲーム終了も近いだろう	28500
白金の宝珠	ひんやりして気持ちよさそう	18500
エメラルドのブローチ	鎧の上につけるのはどうかという気もする	8000
黄金のスカラベ	スカラベというのは、かぶと虫をかたどった置物のこと	4500
銀製のシルバー・ドラゴン像	AD&D® では、善いドラゴンは金属光沢を放っているんだよ～ん	2500
翼型の銀の宝石細工	いかにも手がこんでそうな細工物	1050
稲妻型の黄金像	派手好みのあなたへ	650
真珠の首飾り	ドレス・アップをする機会があれば、役に立つんだろうけど	400
金の鎖	残念ながら、懐中時計はないのだ	100
黄銅のブラス・ドラゴン像	銀が黄銅より貴重なように、シルバー・ドラゴンはブラス・ドラゴンより偉いのだ	75

お掃除部隊がやってきましたよ～ん。

冒険者たちはいよいよ、モンスターが巣くうスラムへと足を踏み入れた。行く手に待つは富と栄誉か、それとも冷たい死神の手か？

＊　＊　＊

シングレタリィ　におう、におうぞ、モンスターどものくさいにおいがぷんぷんする。
クロス　モンスターだからといって、退治しなければならないということはありません。神の道を説けばわかってくれるはずです。
キトン　だったら、実践してみせてよ。ほら、向こうからオークが来てる。
キルド　なんだか、怒ってるみたいですよお。
クロス　何を言うのです。私に任せておきなさい。やあ、きみたち、何を怒っているのです。心を安らかにもちなさい。そうすれば平和が訪れるはずです。
オーク　グギャラゾロゲモンガビグロ[5]！

▲キャッホー！　キャンプは楽しい♪　なんてね。うかれてる場合じゃないか

[5] モンスターと遭遇したときに、5種類の交渉モードがあるのがこのゲームの特徴。クロスは“親しくする”と交渉してみたが、モンスターの機嫌が悪いときにはうまくいかない。

シングレタリィ　ほうらみろ、オークなんぞに話が通じるわけがない。
レイチェル　さあ、おいで。かわいがってやろうじゃないか！
クロス　ああ、なんと罪深き哀れなものたちでしょう。こうなれば、しかたありません。これも神の御心。覚悟しなさい。
(ドカバキベキ)
キルド　わあ、クロスさんがぶちのめされちゃいましたよお。
キトン　やれやれ、しょうがない。“スリープ”。
シングレタリィ　ああ、また、眠らせる。楽しみが減ってしまったわい。
ウォーキン　これ以上怪我人は出せないよ。遠くで見かけたときに矢を射っとけば、なんということもなかったのに。
キルド　あのお。私、ダートを投げつけてもいいですか？
ウォーキン　お前さんの腕じゃ、3本ずつ無駄づかいするだけだ。いや、寝てるやつに投げれば効率がいいな。1本で確実に仕留められる。
キルド　じゃあ、そうします。えい！
レイチェル　え～い！　これが、最後の1匹ね。重傷人を出したわりに、実入りは少なかったわ。144spだって。
ウォーキン　さあ、そこの神官さん。無神論者の僧侶魔法を授けて進ぜよう。ほりゃ、“キュア・ライト・ウーンズ”だ。
クロス　う～む、なんという罪深いものたちだったのでしょう。しかし、私はくじけませんよ。いつか、ティール神の教えは世界中に理解されるはずです。
キトン　こりないんだね。
探索の旅は続く[6]……。

[6] いちいち街の宿屋に戻らずとも、スラムの中でもキャンプを設営し、休むことができる。しかし、その場所は限られている。“ここならモンスターが来ないだろう”という場所を見つけること。それが、どういう場所かは発想の転換でわかる。

＊　＊　＊

武器屋　おお、これはいい宝石ですよ。5000gpです[7]。

[7] 宝石の値段はばらつきが大きい。5000gpは最高クラス。安いと5gpだったりするんだ。

キトン　ラッキー。
キルド　お金の問題が一気に解決しましたねえ。
クロス　神よりの賜わりものです。
ウォーキン　何を言ってんだ。豚小屋漁りまでして見つけたんじゃないか。
シングレタリィ　ともかく、これでレベル・アップも、アイテムの鑑定もやってもらえそうだわい。得体のしれない武器は使う気にならんからのう。
レイチェル　さあ、さっさと訓練所へ行こうよ。

＊　＊　＊

すでに2レベルに達するだけの経験点を得ていた専業クラス4人はそれぞれ訓練を受け、

寺院での魔法リスト

寺院でかけてもらえる魔法の一覧です。生き返りや石化からの復活では、失敗する可能性があります。失敗すると、二度と復活できません。あまりキャラクターが死ぬゲームではありませんが、やはり慎重に冒険しましょう。

魔　法	コ　メ　ン　ト	価格
盲目の治療(“キュア・ブラインドネス”)	見えなくなった目が治る。そのうちにパーティの僧侶が覚えられる魔法	1000
病の治療(“キュア・ディジーズ”)	病が治る。これもそのうちにパーティ内の僧侶が使えるようになる	1000
軽傷の治療(“キュア・ライト・ウーンズ”)	HPが1～8点回復する。お金を払わなくたって……	100
重傷の治癒(“キュア・シリアス・ウーンズ”)	HPが3～17点回復する。お金を払わなくたって……	350
致命傷の治癒(“キュア・クリティカル・ウーンズ”)	HPが6～27点回復する。お金を払わなくたって……	600
毒の中和(“ニュートラライズ・ポイズン”)	毒に冒された体を治す。AD&Dでは、毒は致命的なので、放っておくわけにはいかない	1000
死者の蘇生(“レイズ・デッド”)	死んだキャラクターを生き返らせる。このとき、耐久度が1点減ってしまう	5500
呪いの除去(“リムーブ・カース”)	呪いを拭い去る。パーティ内の僧侶にも可能な魔法	3500
石化の回復(“ストーン・トゥ・フレッシュ”)	石と化したキャラクターを回復させる	2000

レベルが上昇した。

＊　＊　＊

シングレタリィ　ヒット・ポイント一気に倍増の21！　これでますます楽しくなったわい。

レイチェル　耐久度のある人はいいわね。あたしは15よ。

キルド　僕は2点しか増えなかったけど、しかたないですね。魔法使いですから。でも、“チャーム・パーソン（魅了）”の魔法を覚えましたよ。うまく使えるといいなあ[8]。

[8] 魔法使いはレベル・アップ時に使える魔法が一つずつ増やせる。そのほかにも、魔法を記した巻物（スクロール）を見つけ、それから学ぶこともできる。一方、僧侶は経験レベルさえ十分なら、どんな魔法でも使える。

クロス　ああ、神よ。これは私へ試練をお与えくださったのですね……。

キトン　どうしたんだい？

ウォーキン　ＨＰが１しか増えなかったんだよ。

＊　＊　＊

パーティはふたたびスラムへと繰り出す。

＊　＊　＊

ゴブリン　ガブル、ガブル、ガビッシュ！

シングレタリィ　うおっ！　レベルが上がったとたんに敵の数が増えたわい[9]。

[9] パーティの強さに応じてエンカウンターするモンスターの強さ（主に数）が調整される。おかげで、眠くなるような戦闘はしなくていい。

レイチェル　所詮(しょせん)徒党を組まなければ何もできない連中なのよ。

キトン　お互いさまだけどね。

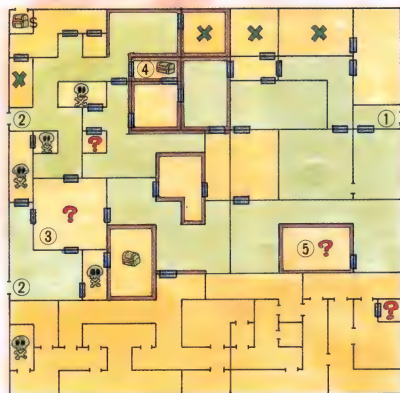
クロス　おお、なんじら罪深き者たちよ。やはり、神にかわって制裁を下さねばならないのですか……。

（ドカバキベキ）

キルド　わあ、クロスさんがぶちのめされちゃいましたよお。

シングレタリィ　うぉー、なぎ払ってやる！　レベルが上がると、ゴブリンやコボルドはばったばったと切り刻めるので楽しいわい[10]。

[10] “なぎ払い”は、戦士特有の能力。自分の経験レベルと同数の敵を同時に攻撃できる。しかし、ザコ相手でないと通用しないので、弱い者いじめをしているようにしか見えない。

＊　＊　＊

〈スラム〉

—壁
木壁
扉
アーチ
隠し扉
屋内
× モンスター
危険なモンスター
？ イベント
宝物
① 新フランへの入口
② “クトの井戸”地区への入口
③ モンスターのたまり場
④ 家畜小屋、汚ない
⑤ 内装が立派

やがて、パーティはスラムのもっとも奥へと進んだ。

＊　＊　＊

トロール　お前ら、袋のかわり、投げる、取る、投げる、裂ける、楽しい。

キルド　トロール４匹にオーガー２匹。手ごわそうですよお。

ウォーキン　手ごわいなんてもんじゃない！　勝てねえよ！

レイチェル　なめんじゃないよお！

クロス　神よ、なにとぞ力を与えたまえ。

（ドカバキベキボキグシャグカアドバキン）

＊　＊　＊

レイチェル　あれ？　ここはどこ？

ウォーキン　直前にセーブした場所に決まってんだろ。全滅したんだから[11]。

[11] 全滅するとメニュー画面に戻る。そこから、直前のセーブ場所をロードする。セーブは戦闘の途中などでなければ、いつでも可能。

クロス　神が与えたもうた試練です。

キルド　今までスラムのモンスターが掃討できなかった理由がわかりましたよ。

キトン　あんなボスがいたんじゃね。スラムは後回しにするしかなさそうだよ。

ウォーキン　では、スラムでの標語。

下を向いて歩こう

ウォーキン　スラムには、いろいろと宝物が隠されている。注意深く“捜索”しながら進もう。AD&D®では、こうした宝物が経験点なので、これらを見つけていくことがレベル・アップにつながる。また、ブランド・エンカウンター（設定された遭遇）のモンスターは意外といい宝物を持っている場合があるので、“ディテクト・マジック（魔法感知）”で、戦利品を確認していこう。

（以下次号へ続く）

戦闘モードはこうなった

◀まず、出会いがすべての始まり、というワケやね

▶一気に戦闘突入!!　敵をやっつけると、パッと光って消える

◀こっちがやられると、もちろん倒れちゃうのさ

▼で、全滅するとこの画面。こまめなセーブが頼みのツナよ

モンスターガイド

スラム地区で出現するモンスターの全部じゃないけど、よく出るヤツらを集めてみた。一番最後の魔法使いは敵に回すとヒジョーに危険なヤツだよ。あとトロールを倒すのはまだムリなので、あきらめようね。

オーク

戦士の“なぎ払い”攻撃を受けないので、数多く集まると苦戦になる

コボルド

犬頭のモンスター。はっきりいって最弱。これはホント、ビシバシ勝てる

ゴブリン・ガード

コボルドよりひと回り大きいが、“ガード”とついてるのはハッタリに近い

ホブゴブリン

少々手ごわくなってきて、“スリープ”の効果が、やや落ちてくる

トロール

スラム最強。再生能力がある。今は戦っても勝てそうにないのでムリせぬこと

オーロ

スラムに住む魔法使い。モンスターをいっぱい従えてる。もちろん魔法を使う

ルーンワース

なんとアクションRPGから経験値をなくすという、思い切った新しいシステムが注目の新作。広大な舞台や魔法リストも一挙公開！

運命との戦いが始まる……

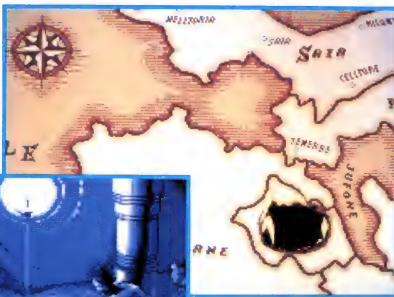
数多くの神々が覇権を競いあうルーンワースの世界。この地で、人間の王国としては最古の歴史を誇ったサリス王国が神聖紀1527年、滅亡した。攻め入ったのは、新興国ながら、熱狂的な信者たちを集めて急激に力を広げていたバハマーン神国。その指導者、女王オールマムはサリス王家のすべての血を絶やすことを望み、城には火が放たれ、王家の者たちは虐殺された。ただ、王妃とふたりの王子の姿だけは見あたらず、遺体も発見されなかったという。

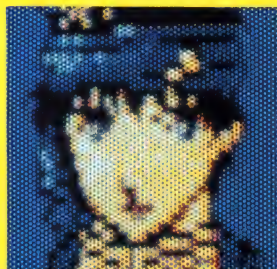
サリスとは古くからの親交をもつ神聖サイア王国は、サリス陥落の知らせを受けるとただちにバハマーン神国への派兵を決定した。このようにして、暗く重い戦乱の影がメルサード大陸の全土をおおうようになったのである……。

これが『ルーンワース』のプロローグにして、バックグラウンド。ゲームはサリス王国滅亡から17年後、山賊の頭領の息子を主人公にして始まる。当面、ゲームの目的は謎だ。最終目標が見えるのは、かなりあとになるだろう。そもそも、このゲーム、あまり目的を重視していない。主人公を演じること（ロールプレイ）の楽しさをいちばんに考えてつくられている。だから当然のことながら、ストーリーは一本道ではない。プレイする人次第で話の進みかた、事件と出会う順番なども異なってくる。クエストをほっぽらかして、酒場で酔っぱらってみるのもいい。そこで思いがけなく、新しい出会いが待っているかもしれない。このゲームでは、主人公の運命はキミがつくり出すのだ。

▶メルサード大陸に戦乱の炎が上がった！

▼野望の持ち主、バハマーン神国の女王

●T&Eソフト☎052-773-7770
●PC8801SR、MSX2／予価・各8800円〔税別〕／12月発売予定

ハッピーバースディ、主人公！

主人公

山賊の頭領の息子。いままではまったく仕事をしていない。父が山賊にさせないつもりだったとも聞くが……。やがて出生の秘密とともにその理由は明かされるだろう

では、いよいよ、ゲームを開始してみよう。山賊の砦(とりで)ザノバで、主人公である山賊の頭領の息子はブーラブラ。親父さんが呼んでるよ、といわれて家へと帰ってみると、なんと、いきなり誕生日パーティ！　うれしいけど、お

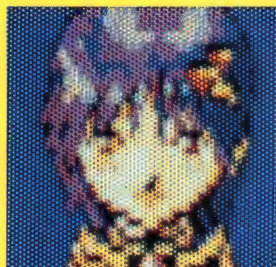
▲山賊たちは荒っぽいけど、気さくな仲間だ

もはゆい。なんだって、突然こんなにハデに？　と父親にたずねてみた。と、17歳ともなればりっぱな大人、いわば成人式だという。それはうれしいけど、いきなりひとりで盗みにいけだって！

▲初仕事はふもとの町セルトレ。教会に忍び込み……

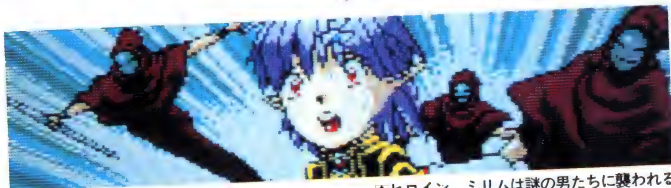
冗談でしょ!?　いままで全然修行してないのに。だが、抗議は聞きいれられず、短剣ひとつを手に出かけるはめになるのだ。

さーて、困った、ここからのストーリーをどうやって語っていけばいいのだろう？　ここまでは誰がプレイしても一緒なんだけど、ここから先はそれぞれのプレイヤーの自由裁量。父親のいいつけをほっぽって、どっかに遊びにいったってかまわないんだから。ただ、誰でも、いつかはヒロインと出会うはずなので、その話にちょっと触れておこうか。彼女の名前はミリム。従者を連れての旅の途中で、謎の暗殺団に襲われる。そこへ、主人公が通りがかって助けるという、運命の出会いが待っているのだ。

ミリム

ヒロイン。いったいなんの目的があるのやら、従者ひとりだけを連れて危険な旅をしているお嬢さん。かわいい顔をしているけれど、気が強く、剣まで使うぞ

17歳の誕生日パーティ

▲主人公もびっくりのぬき打ち。ハデなお祝いなのだ

▶父親ガランから祝いとともに試練もプレゼント

▲ヒロイン、ミリムは謎の男たちに襲われる

黒衣の貴公子とは何者なのか……？

このゲームのサブタイトル、黒衣の貴公子とは誰なのか？　主人公だろうなんて、はやとちりしないでおくれよ。彼は謎の人物。物語における最初の登場は、主人公とヒロインとの出会いのシーン。ヒロインを襲う暗殺集団の神団長なのだ。彼は、この後も主人公たちの前にしばしば立ちはだかる。最初、彼は仮面をつけて登場、素顔はなかなか見られないが、超絶美形とのウワサである。

ヒロインとの出会い

◀かよわい(?)女の子の危機はほっとけないぜ！

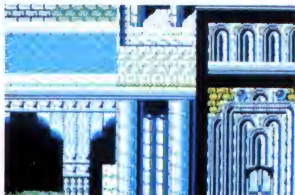
イラスト／渡辺天留子

●プレゼント対応機種／PC8801SR・3本、MSX2・3本

冒険の舞台を大公開！

物語は、ルーンワース世界唯一の大陸といわれるメルサード大陸のほぼ中央部を舞台に展開される。話が進めば、船で島などへも渡ることもあるらしい。ゲームのスタート地点はザノバ砦である

サイア

神聖サイア王国の王都で、国内のすべての町と道が結ばれている。水道橋を有する王宮をはじめとする、華やかでりっぱな建築物が立ち並び、観光名所ともいえるかもしれない。

カナン・エドワー・サイア王

神聖サイア王国の国王。文武両道の賢王として評判高いが、ただ、わが子にだけはめっぽう弱い

ウェルトリア

神聖サイア王国の港町のひとつ。かつては、メルサード大陸の西に広がるガウミドル洋の海運業の本拠であったが、海賊の横行によって、現在はさびれてしまっている。

コントラバル

バハマーン神国の王都でオリエンタル調の都市。バハマーンと呼ばれる宗教の総本山でもある。女王オールマムがいる王宮は神殿も兼ねており、荘厳な雰囲気に包まれている。

オールマム・バッハ女王

バハマーン神国の女王にして、邪神宗教バハマーンの美しき巫女。神聖サリス王国を滅ぼした張本人

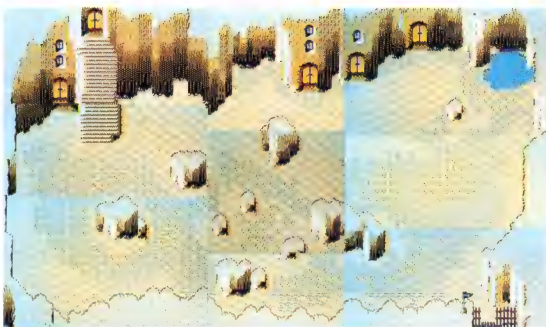
テネーベ

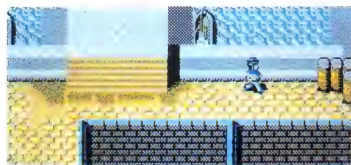
ウェイデニッツ公国にある、メルサード大陸随一の大商業都市。全土から商人が集まってくるので、活気に満ちあふれ、また、情報収集にもっとも適した場所として知られている。

ディトゥール

人智を超える種族。サリス・サイア王国を興した兄弟王を育てたという伝説も…

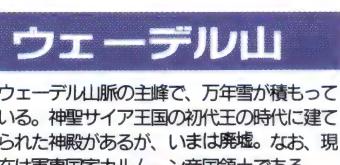
ザノバ砦（とりで）

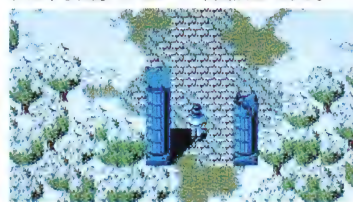
ゲームスタート地点で、その後も主人公の本拠地となっていく場所である。主人公の父が頭領をしている山賊団〈ディトゥールの牙〉の根城（ねじろ）。ウェーデル山脈のふもとに位置し、荒れ地で岩壁に囲まれた地形を利用した強固な砦だったが……。

ミランタ

神聖サイア王国の港町で、シャタパーサ連邦へ渡る船が発着している。ただ、海が荒れ狂って船が出ないことも。むきだしの白い土壁の建物が特徴的で、イタリアの港町風。

セルトレ

ザノバ砦から2日ほどの距離にある、神聖サイア王国の小さな宿場町。山脈越えの旅人相手に商売しているだけで、建物にはペンペン草が生えている、うらぶれた町だ。

ラマスカエル

メルサード大陸の西に広がるケリアス諸島のひとつで、シャタパーサ連邦に属している。熱帯地方の小さな島の町だから、町並みも雑然としており、素朴な建物が多い。

ウェーデル山

ウェーデル山脈の主峰で、万年雪が積もっている。神聖サイア王国の初代王の時代に建てられた神殿があるが、いまは廃墟。なお、現在は軍事国家カルムーン帝国領土である。

ガルシアノ

ダンヨゥース公領の静かな城下町。メルサード大陸一大きい湖、ユフォーン湖のほとりにある。中世ヨーロッパ的な、落ち着いた、おしゃれな雰囲気に満ちている。

エリースレム

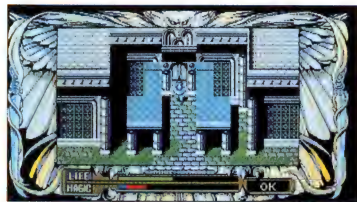
ダンヨゥース公領内の、うらぶれた小さな村。ユフォーン湖に伸びる岬があり、ここには白を基調にした、美しい展望台がある。霧がかかった湖から神秘的な気分が広がる。

スサノバ・ロントリヌ・ダンヨゥース公爵

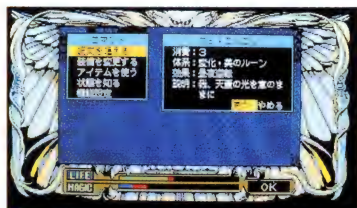
ダンヨゥース公領の領主。無類の食道楽で、ときには、身分を隠し町の居酒屋で庶民の味を楽しむ

リファニア

17年前まではサリス王国のあった場所だが、現在はバハマーン神国の管理下におかれ、ドネイセルム神領となっている。町にはいまだサリス王国滅亡のときの破壊の跡が生々しい。

信じるものは魔術で救われる？

神殿

▲こんな立派な建物を建てられるなんて信者が多そう

ルーンワースの世界における魔術の全容については、10月号のルーンワース設定資料集、魔術の章で語った。あそこで述べたように、魔術には、宗教と結びついた神界魔術、捜神魔術、精霊を呼びだす召喚魔術、この世界の存在すらおびやかしかねないほどの強大な力をもつ絶対魔術の5種類がある。だが、今回ゲームにおいて主人公が使えるのは、正統宗教に入信することによって使えるようになれる神界魔術の一部だけだ。といっても、16種類もあって、内容も多彩。効果などは下の一覧をごらんあれ。

さて、神界魔術はどうやって覚えるのか？　ゲームにおいては、あるアイテムを手に入れる必要がある。そして、それを使うことで呪文を覚えられるんだ。正統宗教には、ラースという、ま、宗派みたいなものがいくつかあるんだが、今回のゲームではそのうちのひとつ、風の神のラース「ラース＝フェムル」だけが出てくる。使えるのも、そのラースの魔術だけだ。八聖宮神の呪文は、どのラースの者にも使える共通呪文。

あと、魔力アップするには、教会や神殿に行って修行を積むべし。ほかにアイテムを手に入れるとレベルアップすることもあるらしいので、探索も注意深くね。魔力が減ったときは教会や神殿で治療すれば回復できるぞ！

▲コマンドの魔術一覧。だんだん増えていくぞ

教会

▲信心深くお祈りに通えばパワーアップまちがいなし

▲魔術実演風景。呪文を唱えて、夜を昼に……

神界魔術一覧

八聖宮魔術

■アウントゥム
属性：新生のルーン
効果：迷宮脱出
真言：サー・サーレブ・アウントゥム

■セペスマイダ
属性：賢者のルーン
効果：周辺探索
真言：ヤーク・セペスマイダ

■チェンバス
属性：妊婦のルーン
効果：状態の回復
真言：ナン・チェンバス

■カンカール
属性：理性のルーン
効果：相手に恐怖を与える
真言：ル・カンカール

■ペトゥムヌゥ
属性：不死のルーン
効果：防御力アップ
真言：ハーサ・マローン・ラサ・テイル・ペトゥムヌゥ

■カルハニムス
属性：盗人のルーン
効果：解錠
真言：ノ・カルハニムス

■レンテポナン
属性：治癒のルーン
効果：体力回復
真言：ワ・レンテポナン

■イェンダリュ
属性：感情のルーン
効果：一時的攻撃力アップ
真言：セ・イェンダリュ

ラース＝フェムル

■フェ・リクシュ
属性：分裂・生命のルーン
効果：相手の足止め
真言：エト・フェムル

■フェ・サーパシノ
属性：力・魔術のルーン
効果：相手を画面外に飛ばす
真言：デル・カッツ・フェムル

■フェ・ニルエン
属性：変化・美のルーン
効果：昼夜逆転
真言：アマナク・レスコ・フェムル

■フェ・ネセノフ
属性：狂戦士・実態のルーン
効果：無敵
真言：レニアト・ネモス・ダカン・フェムル

■フェ・ペクトム
属性：分裂・霊体のルーン
効果：街間ワープ
真言：ホイッツ・ラーン・ラーン・ミル・フェムル

■フェ・ラエノート
属性：分裂・無秩序のルーン
効果：同一マップ内ワープ
真言：デルク・マス・ザブル・フェムル

■フェ・ダルセン
属性：力・清浄のルーン
効果：相手を吹き飛ばす
真言：メム・フェムル

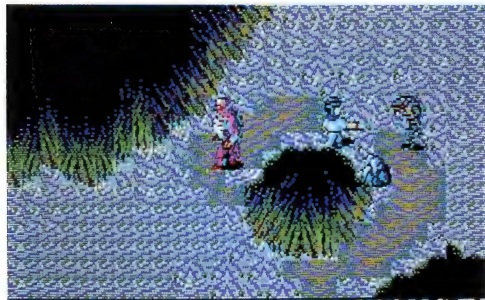
■フェ・ザバロス
属性：獣・幻影のルーン
効果：怪物の出現を止める
真言：ダッキシュ・エルス・マーム・ホン・フェムル

幻の波動魔術

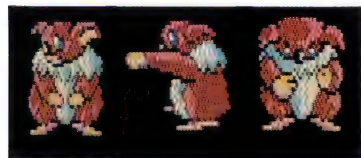
コミックでチャバルがとっても活用している波動魔術。人間が自らの肉体に秘められた波動エネルギーを精神集中によって引きだし、物理的なパワーを生みだすという魔術だ。ほんとうはゲームでも登場するはずだった。ところが、諸般の事情で、ボツ！　でも、話題としては出てくるぞ。山賊の副頭領ペルレスがこの波動魔術の使い手で、主人公にいつか教えてあげようと約束していたんだが……。

▲ペルレス！　約束はどうなったの？

いま、戦闘の意味が変わる!!

◀モンスターはあれこれ、どっさり登場！

ゲームとは本来、遊びの材料ではなかったろうか？　だが、ややもするとコンピュータゲームにおいては、プレイヤーはただ、ゲームの筋書きを追わされるだけのことが多く、遊ぶというより、遊ばされがちであった。それを変えようと、ナイトー氏とよぴかぱ氏がつくったのが、この『ルーンワース』である。

このゲームでは、どうしても倒さなければならない相手以外との戦闘は避けて、逃げてもいいのだ。戦闘による経験値稼ぎや金稼ぎはいっさいない。そもそも経験値という属性がないのである。戦闘アクションを楽しみたい人、ふりかかる火の粉を払う以外、殺りくはしたくない人、それぞれの遊びかたができるのだ。もちろん、戦闘アクションを好む人のための遊び応えはたっぷりだ。モンスターの種類や攻撃パターンは豊富に用意され、変化のある戦闘が楽しめる。『ルーンワース』において、戦闘は、キミの前に解放された自由な遊びの場なのである。

登場するモンスターたちはこんなにユニーク

▲レルック

敵を探して、首を振り振り、かわいい登場。だけど発見すると近づいてきて、パーッンチ！

▲リューム

ピッピ、ピーヨコちゃんだ！　キャワイイと喜んでると、突進してきて、ぶつかり攻撃だ

▲ガルーブ

2本足で立ち上がったトカゲという雰囲気だね。どうやら、長い腕がくせものと見たぞ

▲ナムンオルク

カニさん、カニさん、でっかーいハサミを振り回して、攻めるのはよしておくれよ！

▲ミスケスル

全身が細かいうろこでおおわれ、手足には水かきがついている。こいつは、半魚人だー

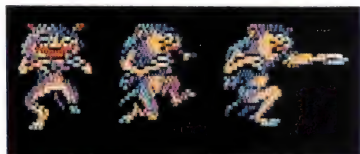
▲ジムロ・ゾー

毛むくじゃらの体に、筋ばった、ながーい手足。歩き、攻撃する姿はなかなか印象的

▲タッガ

ウワーン、姿を見ただけでぞっとするクモみたいなモンスター。こら、手を伸ばしてくるな！

▲ダミヌス

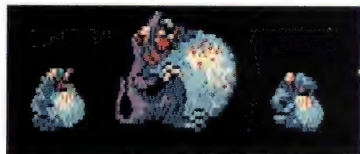
ひらひら泳ぐ姿は、あでやかなる金魚のようにも見えて、その実態はピラニア。鋭い牙にご用心

▲ラウンガルロ

ブン、ブン、ブン……ハチが飛ぶ。なんて、かわいらしさとはまったく無縁の狂悪な面がまえ

▲ヴェイボウ

よみがえった餓死死体って感じ。ガリガリにやせてアバラは見えてるし、不気味でゾクッ！

▲ダイオーン

開発室でのあだ名は、お岩さん。岩石でできたやたら硬い体が特色で、パンチはかなり痛い

▲ドマウンクル

カエルがどうやって攻撃するの？　なんと吸い込んでためた空気パワーでぶっ飛ばされるのだ

エメラルドドラゴン

先月号の付録は楽しんでもらえた? 今月はあの続き、ザーマの砦クリア後からご紹介しよう。アトルシャンたちドラゴンの運命について重要な話を聞く、序盤のクライマックスだ!

いま、新たなる運命が開かれる!

イシュ・バーンの地を襲った魔軍たちに対抗すべく立ち上がったひとりの少女タムリンと、その幼なじみのドラゴン・アトルシャンは、つぎつぎと新たな仲間との出会いを繰り返しつつ、ここまでやってきた。マジュレスの洞くつでのゴーレム退治、エルバード王に取り入って魔軍に情報を流していたフラワルド男爵との対決、ザーマでの魔軍指令官との決戦……これらの戦いを経て、成長し、またエルバード王に魔軍征伐軍の別動隊として認められたのである。

ザーマの砦を旅立ったアトルシャンたちには、当面、具体的な作戦目標はない。そこで、情報集めにキルデールの町へ行くことにした。この町はさほど大きな町ではないようだ。まずは、ブラブラ歩いている町の人々と話してみることにしよう。魔軍たちの炊事をやらされていたおばさんなんてのもいるぞ。モンスターたちは人間を抹殺しようとはしなかったらしいね。あくまで占領なんだ。

酒場にも寄ってみた。よっぱらいたちがゴロゴロしているな。マスターがおもしろいウワサを教えてくれた。オヴィングストンの洞くつにドラゴンの生き残りがいるかもしれないというのだ。かつて呪いにより、この地では生きられなくなったドラゴンたちは、ドラゴン小国に移り住んだのだが、はるかな時を経て、まだ、残っていたものがいたのか? あてにならないウワサなのに、みょうにバギンが興味を示し、ぜひ行こうと強硬に主張、パーティは洞くつ探検に出かけることになった。

ドラゴンの生き残りが!?

今月のパーティ紹介

パーティのメンバーがそれぞれの目的をもち、話が進むにつれメンバーがつぎつぎ入れ替わっていくのが、このゲームの特色だ。今月のメンバーはこんな面々であーる

アトルシャン

主人公のドラゴン。この地にかかっている呪いを避けるための銀のウロコをつけている間は人間の姿である

タムリン

幼いころドラゴン小国に流れ着き、アトルシャンとともにドラゴンに育てられた少女。彼女の出生には謎が…

バギン

かつて祈りの丘の神官だった魔導士。今月はなにやら謎の行動が多く、パーティたちを悩ませる存在だ

ファルナ

エルバード王家に仕える女修導士。彼女の出生、育ちにもなにやら秘められたものがありそうである

ハスラム

エルバードの王子。色好みのモテモテ男だが、剣を使わせたら、なかなかのものがあり、大事な戦力だ

 ●バショウハウス☎03-219-6123 ●PC8801SR以降、PC9801シリーズ、MSX2、X68000/8800円(税別)

今月のチェックポイント

キルデールの町

ひさしぶりの町にホッとひと息。到着して店に入ると、おもわず、あれも、これもと、より強力な武器や防具を買いたいと思うだろう。しかし、最初はお金がたりない！ げげー、もっとモンスターと戦って稼いでおかなきゃいけなかったのかなあー、なんて悩まないでおくれ。この町は、今月の冒険基地みたいなもん。ここで情報を仕入れては出かけ、戻ってはまた情報を仕入れて、出かけることになるんだ。ふたつの洞くつには宝箱が多く、薬やテントばかりでなく、お金や金塊もたくさん手に入って、お金持ちになれるから、守銭奴になってモンスターと戦うことはないぞー。

この町では大事な会話がとっても多い。それも、出かけて戻ってくると、同じ人が、ちがう話をしてくれたりするので、何度も話すようにお薦めしたい。これは、建物の中にいる相手だけのことではないよ。話相手でとくに重要なのは、やはり酒場のマスターだ。ＲＰＧ慣れしているプレイヤーにとっては常識だろう。だが、この町にはもうひとり重要な人物がいるんだよ。この町いちばんの物知りとして知られるタップじいさん。ただ、こいつがワイン好きなんだ！ 話を聞くにはワインが欠かせないよ。

▲酒場は重要な情報源。サオシュヤントについてなど、のちのちになって関係してくる情報もありまっせ

▲これが町でウワサのタップじいさん。おいこら、ワインだけ取らずに、ちゃんと情報も寄こせよなー！

お買物ガイド

ウエポンショップ

ショート・ソード	100
ノーマル・ソード	200
ロング・ソード	500
セルフボウ	300
スタッフ	80

（パルス）

アトルシャンたち剣士に、そろそろロング・ソードくらいは持たせたいところ。ま、初めに町に着いたときは、そこまで買えないかもしれないが、その場合は、とりあえずタムリンやバギンにセルフボウを。スタッフはファルナが持つとなかなか役立つ。

アーマーショップ

キルボアール	250
チェイン・メイル	600
レザーシールド	30
バックラー	100
オープンヘルム	80

（パルス）

防具でのお薦めはバックラー。タムリンが使える数少ない盾のひとつなので、ここで買っておいて損はないだろう。ヘルメットは魔法使い系の者はいっさい使えないぞ。

よろず屋

ヒールポーション	10
ハイパーポーション	30
テント	40
ブドウ酒	20

（パルス）

薬やテントの使いかたには、みんなそろそろ慣れてきたころだろう。ハイパーポーションはぐんと回復力のある薬。ブドウ酒は、もっぱら情報集めに役立つプレゼントアイテムだ。

イラスト／中野豪

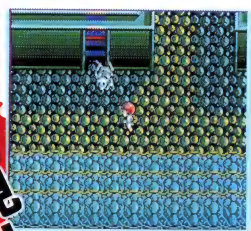
●プレゼントソフト対応機種／ＰＣ8801ＳＲ

いま明かされるアトルシャンの使命

オヴィングストンの洞くつ

オヴィングストンの洞くつは、町で聞いた話どおり、ザーマの砦のすぐ北にあった。入口をふさぐ大岩はバギンの魔法の力で一瞬にして消し飛んだ。だが、バギンは魔力を使いすぎたのか、洞くつに入ると青ざめた顔。ファルナが心配して声をかけると、彼は疲れを訴え、その場に残って休んでいくので、先に行ってくれといい出した。しかたあるまい。パーティは彼をあとに残し、4人だけで奥へと進んだ。あちらこちらに宝箱があり、テントや金塊なども見つかった。うーん、これは助かる。

やがて、とある戸口で、白骨死体を発見！　冒険者のなれの果てであろうか？　そのトビラの奥へ進んでいくと、突然、巨大なドラゴンが一行の前に姿を現した。アトルシャンが、ドラゴン小国よりやってきたドラゴンだと名乗ると、シルバードラゴンは彼に意外な事実を告げた。伝説のエメラルド・ドラゴンの秘密を解くことが、銀のウロコを持つアトルシャンの使命であり、まず、イシュ・バーン各地に散らばった「竜の源」を集めるようにと。

白骨発見！

突然与えられた使命にぼう然とするアトルシャンと一行が洞くつの入口に戻ると、バギンの姿はなく、ただ、彼の杖だけがそこに残されていた。いったい、彼の身に何が起きたのだろう？　魔軍に襲われでもしたのだろうか？

だが、いくらあたりを見てまわっても、彼の遺体すらない。第一、彼は大いなる魔導士、そんなに簡単にやられるはずがない。ああ、バギンはいずこ？

バギンが消えた!!

シルバードラゴン姿を現す!!

伝説のドラゴンの秘宝はどこに？

キルデールの町に戻り、町の人々にバギンを見なかったかと聞きまわってみた。酒場に入っていったという情報に、さっそく駆けつけてみる。だが、バギンの姿はない。彼はしきりと、スローシュの洞くつについてたずねていたという。いったい、彼は何を考えているのだろう？　ともかく無事なことは確認できたが、今度は腹が立ってきたぞ。かりにもパーティのメンバーのひとりであるのに、仲間に何も告げずに姿を消し、かってに単独行動を取るとは！　じつに、けしからん！

さらに、スローシュの洞くつの情報を集めていくと、ここにはなにか秘宝があるらしい。もしかしたらシルバードラゴンがいっていた「竜の源」のひとつかもしれない。バギンに会って、問いつめたいってこともあるし、ともかく、この洞くつに行こう。

スローシュの洞くつ

不気味な森を抜け、ようやく着いたスローシュの洞くつ。ここも岩でふさがれていたが、タムリンがバギンをまねて、魔法で消した。群がるモンスターと戦いつつ、進む。そして、ついにここぞ秘宝のありかと思われるところを見つけることができた。ところが、そこには秘宝のかわりに、バギンからの１通の手紙があった。やはり、ここにはアトルシャンが手に入れるべき「竜の源」のひとつがあったのである。だが、バギンはそれを持ち、たったひとりで、魔獣と戦おうと行ってしまった。なぜだ？　なぜ、ひとりで？　仲間じゃなかったのか、われわれは？

バギンの悲痛な決意!!

バギンを追って……

バギンに追いつこうと、急ぎ、出発！　だが、アーパスの砦には魔軍が駐留しており、戦えど、戦えど、つぎつぎ現れる敵に歯が立たない。傷ついたパーティは、いったんキルデールの町に退却した。

一行が酒場で悩んでいると、ちょっと変わった情報が手に入った。なんと、この町にレジスタンスの連絡係が……！　アーパスの砦の向こう、フウォーフィーの町にはレジスタンスの親分がいるとか聞いているし、なにか役に立つ情報が得られるかもしれない。さっそく、ワイン片手に訪ねてみると、レジスタンスの書簡(しょかん)を届ける仕事を引き受けてくれれば、よろず屋に頼んで、魔軍のよろいが借りられるようにしてくれるという。ほい、ほい、ふたつ返事で引き受けた。よーし、魔軍に化けて、アーパスの砦を突破だ！　待ってろよ、バギン！　われわれが追いつくまで、ひとりでバカなまねをせずに、生きていてくれ！

今月のMAP

オヴィングストンの洞くつ
ザーマの砦
サダの砦
キルデールの町
スローシュの洞くつ
エルバードの町
アーパスの砦
エルバード城

次号はいよいよ オストラコン男爵登場 乞う、ご期待!!

アークスII

斬新なシステムで好評を得たウルフチームの『アークス』のパートIIが登場。前作の10年後を舞台に、成長したキャラクターたちが新たな物語をつくりだすゾ！

「精霊の試練」より10年後……再び激動の時代！

RPGのファンにしてみれば、苦難に満ちた冒険をともにしたキャラクターは、自分の分身そのもの。だから、ゲームが終わったあとも、なんだか彼らのその後の人生が気にかかって、眠れない夜をもんもんと過ごしたりする(かな？)。とくにそれが、『アークス』のようにキャラクター性を大切にしたゲームであれば、なおさらだ。

そんなファンの目から見ても、『アークスII』は合格。『I』のメインキャラがほとんど再登場し、ボクたちの好奇心をバッチリ満たしてくれるんだ。

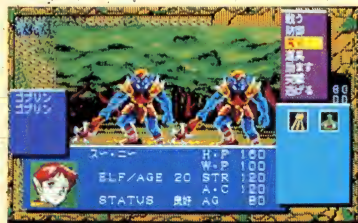
今度の『II』の舞台は、『I』の10年後にあたる時代。このわずかな期間の間に、世界は大きな混乱に巻き込まれることになった。というのも、いままで世界の均衡をつかさどっていた調和の種族フォリーと、法の種族ドゥール、そしてフォリーから派生した混沌の種族カオスフォリーという種族の間に、戦乱が発生したためなんだ。

その発端は、フォリーとドゥールの混血であるウォーレンという男が、各種族に伝わる“ルーンブレード”と呼ばれる3本の剣を手に入れようとしたことから始まった。この3本のルーンブレードがあれば、強大な力を得ることができるのだ。

そして、そのうちの2本、「ブラッディ・ローズ」と「ピュア・ブライト」は、すでにウォーレンの手に落ちた。だけど、残る「ペイル・フェイス」は、ドゥールの土地にはなかった。

そこで最後の剣を求めるためにウォーレンは、ついに人間たちの世界に侵攻を開始したんだ。

これを阻止するのが、『I』で活躍したピクトと新しいキャラクターたちってわけ。なんだかワクワクしてきちゃうね。

▲▶画面レイアウトを一新。とくに移動画面は、3Dタイプから見下ろすタイプになった

▲剣を手に、いま立ちあがったピクト。歴史の巨大な歯車が動きはじめた！

10年前に起きた「精霊の試練」とは!?

豊かなるアルカサスの地は、4人の精霊に守られた土地だった。しかし、精霊の力を悪用し、他の種族を圧倒していった人間たちは、やがて精霊に見捨てられた。精霊の加護を失ったため、アルカサスの土地は荒れ、怪物たちがはびこった。これが、のち世でいわれる“精霊の試練”なのだ。そして、ジェダという若者のもとに5人の仲間が集い、精霊を探す旅にでた、というのが『アークス』のストーリー。

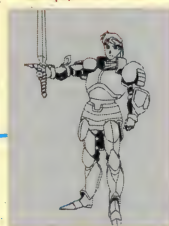
『II』の主人公、ピクトもこの仲間のひとりだったんだけど、まだまだガキ、いや子供だったんで、戦闘のときは単なるお荷物。それが、こんなに立派になっちゃうとはね。

●ウルフチーム☎03-5273-4795／PC-9801シリーズ／8,800円(税別)

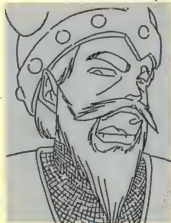
『アークスII』で活躍するメインキャラクター！

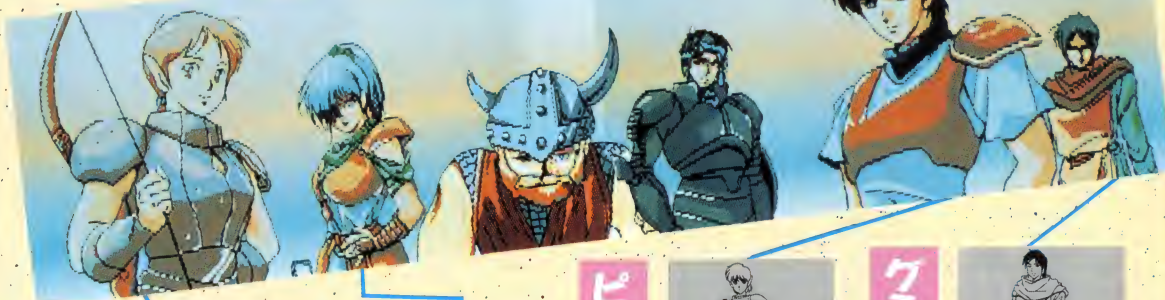
いっしょに戦ってくれる仲間は、多ければ多いほど心強いもの。ちょっと心細い気分のときにも、優しい仲間がいれば頼もしいよね。

『II』でパーティを組むことのできるキャラクターは、主人公のピクト以外に5人いるんだ。また、そのほかにもストーリーに重要な影響を与えるキャラクターがたくさん。主要キャラを中心に、ザッと紹介してみよう。

ジェダ・チャフ

人間。男性。27歳（ぐらいだと思うけど）。

ごぞんじ『I』の主人公。前回の冒険が認められ、アルカサスの騎士団長に抜てきされた。今回はパーティに加わらず、アリサ姫の部下として登場

バザン・ストレイグ

ドワーフ。男性。？歳。

見かけによらず偉い。というのも、かつては、あるドワーフ部族の族長だったのだ。ところが、ウォーレンの手下の魔物に村を滅ぼされ、それ以来復讐のため、放浪しているらしい

スー・ニー

エルフ。女性。？歳。

人間の世界にあこがれ、故郷を飛びだしたじゃじゃ馬娘。好奇心が強く、ずっごく活発。弓のエキスパート

サーラ・メディン

シーフ。女性。21歳。

盗賊一家に育ち、きびしい盗賊教育を受けた。人見知りが激しく、人に心を許さない。ワガママそうだなぁ

ピクト・ピヨント

ハーフエルフ。男性。22歳。

本編の主人公。巨大な運命の力によって、今回の冒険に引き寄せられてゆく

グラン・デュ・クロース

人間。男性。24歳。

デュ・クロース王国の第2王子。ウォーレンの手先に追われ、アルカサスの地へ逃亡してくる

チノップ・ノーレン

ホビット。男性。20歳。

とある理由でひとびとに忌み嫌われ、村を離れた。諸国を旅したあと、ピクトに出会う。が、そこはひねくれ者の悲しいサガ、いつもヘソまがりな態度をとってしまう

アリサ姫

人間。女性。？歳（ひ・み・つ）。

アルカサスの女王。けして「女王サマとお呼び！」の女王ではない。いまは亡き前王に代わって、アルカサスの地を治める。デュ・クロース王子に会い、異変が起きつつあることを知る

邪悪なる敵

ウォーレン

フォリーとドゥールの混血児。男性。？歳。

父と母を、自らの手で殺したといわれる。混血であるがゆえに両種族の力が使える。そして、3本のルーンブレードを求めて、カオスフォリーを従え、人間の世界へ侵攻中

●プレゼントソフト対応機種／PC-9801シリーズ

よりリアルさを追求したニューシステム！

1 戦闘―ビュー・ポイント・アタック

『Ｉ』では、６人パーティだったけど、複数の目標に狙いを定めることができなかったよね。今回はそれらの点を含めて、大幅に戦闘システムを改良。複数モンスターに対し、キャラクターごとに攻撃を振り分けることができるのはもちろん、身体のどの部分を攻撃するかまで指定できるんだ。

だから、ひとりが敵の攻撃を受けてひとりが攻撃を与える、といった多彩な作戦をとることができるんだ。いやいや、こんなもんじゃまだ甘い。武器を破壊してからジワジワといたぶるとか、弱点を全員で集中攻撃する、なんてのもインケンでいいな。うう、なんか性格がゆがみそう……。

▲▶モンスターの右腕にヒット!!

2 仲間―パーティ・エクスチェンジ

パーティは最大３人までの編成。そして、仲間になってくれるキャラクターは５人いるんだ。だけど、みんなそれぞれの意志をもっているから、簡単に「ハイそうですか」と仲間になってくれるわけではない。キミもナンパのテクを学べ！（なんのこっちゃ）。

3 名声―ネーム・フィードバック

瀕死の重傷を負いながらドラゴンを倒したのに、つぎの町へ行ったとたん、だれもその功績を知らない…。キミは、こんな虚しい思いをしたことはないかな？『アークスII』では、そんな不自然さを解消するため、新しいシステムを採用。

たとえば、上のような例の場合、キミのピクトには“ドラゴンスレイヤーのピクト”といったアダ名がつくんだ。また逆に、いつも戦闘からトンズラばっかりしていると、“弱虫”なんて呼ばれたりする。

これは仲間の士気にも影響し、弱虫ピクトの元からは、仲間がどんどん離れていってしまうんだ。気をつけよう。

4 絵―ハイ・アニメーション・ビジュアル

もう気づいたと思うけど、グラフィックがすっごくキレイでしょ？　それもそのはず、一流のアニメスタッフが制作に協力してるんだ。

まず、原画を「マクロス」の垣野内成美氏で、演出・絵コンテが「ダンガイオー」の西森明良氏、そして動画は「ガル・フォース」などの㈱AICといったそうそうたるメンバーが手がけているのだ。

はっきりいってこの３者がそろえば、ＴＶアニメがつくれちゃいます。それほどハイクオリティなビジュアルが、ゲームの要所要所で見ることができるんだ。こりゃヘタなOVAを買うよりおトクだね！

イラスト／杉山真理

いよいよバトルフィールドに出発！

さて、それではこれから、ピクトが体験するであろう冒険を、簡単になぞってゆこう。

まず、アルカサス地方を旅するピクトが最初に訪れたのは、ナウクルーズの村。ナウクルーズでは、ひとりの少年がなれなれしく話しかけてきた。じつはこれ、少年ではなくホビットのチノップ。彼は、ピクトに剣を見せて欲しいという。

心優しいワタシのピクトが、チノップに剣を見せると、ヤツは剣を盗んで一目散に逃げてしまった。逃してはなるか、とばかりに追いかけて、やっと捕まえることができた。ところがこやつ、シラを切るどころか、ふてぶてしいことにいっしょについて行きたいと言いだした。さて、どうするか……。

そして、港町のディレクへ行ったピクトは、ある場所でシーフのサーラに出会った。彼女には死んでしまった弟がいて、ピクトがそっくりなんだって。彼女、仲間になってくれそうだな……。

その後、山岳地帯へ踏み込んだピクトは、アルカサスに生息するはずのない異形の怪物に襲われた。一撃、また一撃とピクトに攻撃がヒット。このままでは、死は確実。むむむ、リセットボタンを押すか？　だがその瞬間……。

と、ここまではストーリーの導入部のようなもの。冒険の真の目的が明らかになるのは、まだ先のこと。キミもじっくり練られたストーリーを楽しみながら、冒険の目的を探して欲しいな。

▲これはナウクルーズの町。ピクトに対して、建物サイズがリアルになっているのがわかる

▲▶船にのって海を冒険することもできる！　池もあったりする。なんか意味が…!?

▲エルフの村の建物は、とてもユニークなのだ。なかはどんな構造になっているのかなぁ

▲うっそうとした森のなか。ちょーしにのってウロウロすると、モンスターのエジキになるゾ

個性的なモンスターたちを紹介しちゃうぞ!!

新システム“ビュー・ポイント・アタック”では、モンスターの弱点を知っていることが非常に重要。そこで、いくつかのモンスターの弱点をこっそり教えちゃう。ただし、フェイントを使うヤツもいるので注意。

▼アルカサス地方

デュラハン

首を小脇に抱えたオシャレ(?)なモンスター。弱点はもっちろん首。でも、けっこう強いので慎重に

グール

こいつのツメは、毒をもっているゾ。アンデッドだから、なまじ攻撃するより魔法のほうが有効

バグ

昆虫の弱点といったら、やっぱりアレよ、関節のすきま。それと、薄いほうのハネ。これでキマリ！

▼デルークス地方

ラルマール

ウツボカズラが変形したような、変態植物。端のほうを狙うべし。毒液を飛ばすので、気をつけよう

ヴァリトン

こいつは、どう考えてもマトモじゃない。なにせ手を飛ばしてくるんだもん。ある種の魔法が効きやすい

カキーナ

集中攻撃で大ガマを破壊しよう。武器さえなくなれば、そう手ごわい敵ではないゾ

モールド

これまた変態植物。毒の胞子に注意。ちょいカタめだけど、ひるまずドまん中を狙ってゆこう

※画面は開発中のものです

3本プレゼント

トンネルズ&トロールズ
カザンの戦士達

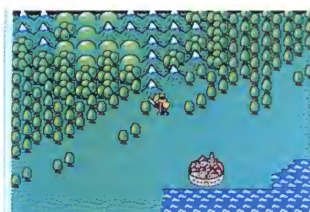
製作快調！ 画面写真を入手したぞ

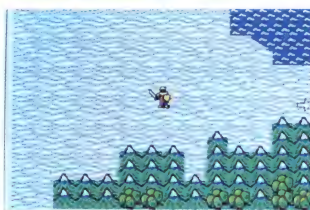
さあ、お待ちかね。今月も『T&T』の最新情報をビシバシとお送りするぞ。とりあえずは完成したばかりの画面写真を見てほしい！ アウトドアマップの美しさといい、すっきり見やすいレイアウトといい、なかなかのもんでしょ。その後の製作経過も順調で、年末には予定どおりにみんなの手もとに届きそうだ。

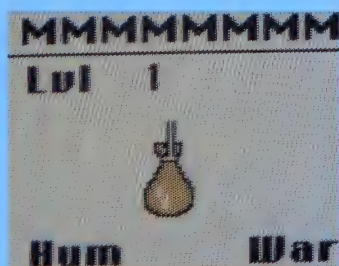
先月号で紹介した『トンネルズ＆トロールズ』（以下『Ｔ＆Ｔ』）のパソコンゲーム化、今回はより掘り下げた情報が入ったので、それを紹介しよう。

まずシナリオの製作だが、なんとこれを担当するのがテーブルトーク版の『Ｔ＆Ｔ』の編集をつとめたリズ・ダンフォース氏。テーブルトーク版の編集者みずからがシナリオを手がけるんだから、その質の高さはかなりハイレベルなものになると思っていいぞ。取材に行ったときにはすでに全イベント中の⅔がアップ、これから翻訳作業に取りかかるところ、とのことだった。

さて、おつぎはそのシナリオの導入部に関する情報。冒険者たちのホームタウンとなるガルの町は、ドラゴン大陸の南西に浮かぶ島「フォロン」の南部に位置するらしい。町のつくりは人の住む地上と地下の下水道からなる２層構造。まずはここから旅が始まり、さらに大陸本土ではより大きなクエストが待ち受けているというわけだ。

かなりプログラムの大きなゲームになりそうだけど、ハードディスクも使えるそうなので持ってるとお得だぞ！

◀フォロン島の南の方。右下に見えるのがガルの町だ

◀大陸北部の氷原だ。う〜ブルブル、さ、さむい〜！

キャラクターの状況を把握せよ！

画面の下には４人のパーティの状況がそれぞれ表示される。表示される内容は「名前」「種族」「職業」「レベル」「状態」の５種類。とくに状態についてはつねに気を配っていないと、いきなり死んでしまうこともあるので注意しよう。もっと細かい能力値や装備なんかを見たいときには、そのキャラクターにマウスを合わせてヒョイとクリックすれば一発ＯＫ。この手軽さがとてもイイね。

▲アイコンがキャラクターの状態を示している。ひょうのうマークは病気のしるしだ

さあ、いよいよ旅立ちというわけだが、当然冒険にワナと障害はつきもの。このとき出くわしたのが、パーティまるごとを引っ掛けるようなものだった場合、画面左端のキャラクターが代表として成否判定をするんだ。つまりパーティの先導役ってわけ。できればここには能力値の高い冒険者を配置しておきたいね。

イラスト／赤井孝美

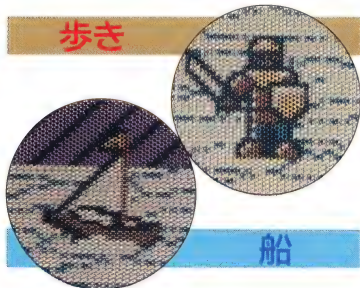
●スタークラフト☎03-988-2988●PC98、PC88SR／9800円〔税別〕

移動方法はぜんぶで6種類

見てのとおり『Ｔ＆Ｔ』のマップには、屋内・屋外ともども、斜め上方から見た俯瞰図タイプのものが使用される。３Ｄマップもいいけれど、まあ今回はひろびろと冒険してみようというわけだ。だからといってダンジョンの壁のむこう側なんてのは当然見えないぞ。さすがにそこまであけっぴろげだと、おもしろみも何もあったものじゃないからね。

かくして、ゆったりとした気分で町から出ると、そこに広がるのは24の地域エリアで分けられた広大な世界。８方向スクロールで行われるその移動方法には「歩く」「注意深く歩く」「走る」「昇る」の基本的な４種類に「馬での移動」と「船での移動」をくわえた計６種類があるんだ。基本的な４つはいつでも選べるんだけど、山越え専用の「昇る」はもちろん、ほかのところで選んでも意味なし。だから常時使えるのは残りの３つということになるね。

この３つのちがいはハプニングが起きたときの安全度。注意深く歩けばワナにはかかりにくいけれど奇襲には弱く、走ればその逆になるってわけだ。密度の高い森など、普通の方法では通れないところもあるので気をつけよう。

▲進みたい方向をマウスでクリック。斜め移動も簡単にできちゃう８方向スクロールだぞ

おもしろアイコンがいっぱい!

『ファンタジーIII』『マイト＆マジックII』そして『ローグ・アライアンス』と、スタークラフトのアイコンはソフトの本数を重ねるごとにますます洗練されていっている。もちろん『Ｔ＆Ｔ』のアイコンもいままで以上に満足のいくしあがりとなっているぞ！

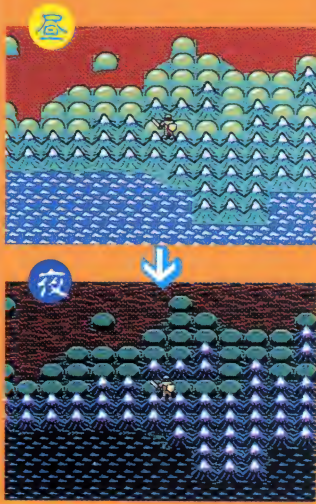
ここに並べたのはそのおもだったもの。右がキャラクターのステータスアイコン、そして下がシステムアイコンだ。ステータスアイコンにはここにあげた以外にも『石化』『昏睡』『死亡』といったものがある。

◀休息は切り株マーク、コントロールはボリュームと、楽しくまとまっているね

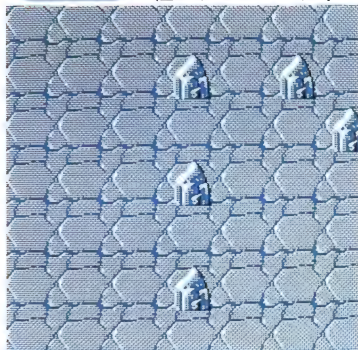
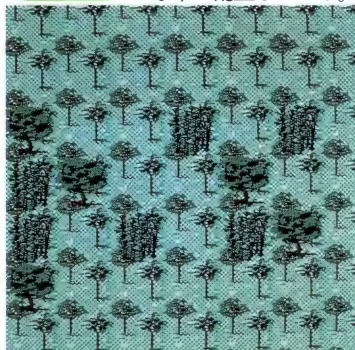
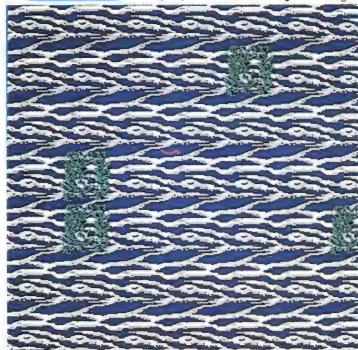
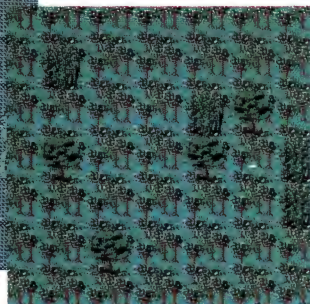
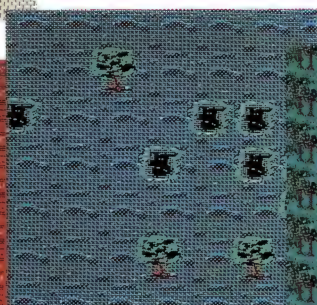
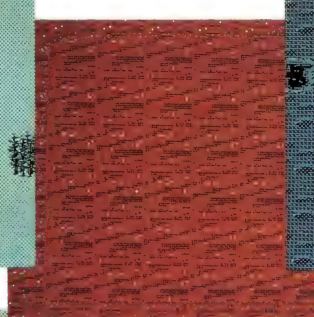
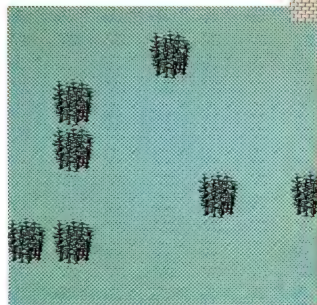
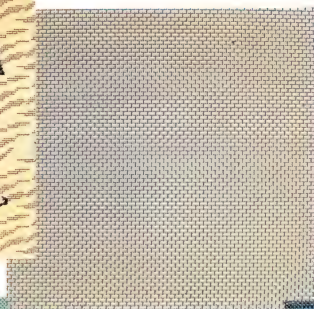
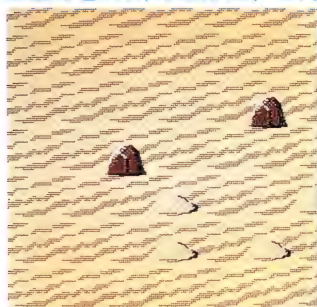
ああ、日が沈む……

パーティが動くと、それに合わせて時間も過ぎていく。あんまりのんびり歩いているとアッという間にあたりは暗くなっちゃうぞ！

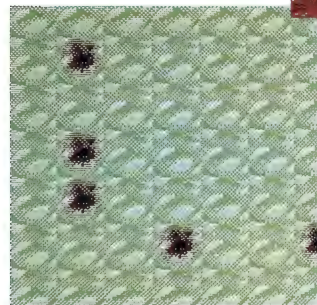
※画面は開発中のものです。

●プレゼントソフト対応機種／PC8801SRシリーズ、PC9801シリーズ

地形もいろいろの戦闘フィールド

RPGには欠かせないのが戦闘シーン。このゲームにはキャラクターやモンスターが実際に画面上を動き回るタクティカルコンバットシステムが採用されている。さまざまに変化する地形グラフィックにアニメーションで動くモンスター、さらには大岩や木といったいろいろな障害物まであって雰囲気は満点だ！

氷原 北方に多い地形。氷の柱がかっこいいね！

森 森には大きな木と小さな木が乱立している。

水上 おおっ、すさまじい。ザッパーンと水の上。

●上の3カ所のほかに、こんな地形も……

魔法も種類別にグラフィックに！

魔法は戦闘に花をそえる大事な要素だけど、パソコン版『T＆T』では戦闘魔法はすべてグラフィックで表示されるんだ！　フィールドをさえぎる炎の壁に不意に敵を襲う氷の嵐、ダイナミックな戦いが思う存分楽しめそうだね。

広範囲に影響を与える呪文をうまく使いこなして、できるだけ有利に戦局を進めていこう！

好評連載
How To Win
メリークリスマス！　必勝法をプレゼントします
最新人気ゲーム必勝法
速達
PAKU! PAKU!
?

イラスト／相村嘉一

How To Win

●光栄☎044-61-6861●PC9801シリーズ(98/Uを除く)/14,800円(サウンドウェア付17,200円)(税別)

秋葉原VSドクター四谷 因縁の対決再開!! もうだれにも止められないッ!!

秋葉原の食費とドクター四谷の光熱費がかかったスチャラカ対戦は、ついに太平洋に飛び火した。はたして原稿料を手にするのはだれか！

これが市ヶ谷会談の実録リピートだ

スチャラカスチャラカ、ホホイがホイと、おはやしに乗って登場は、軍服に身も心も、デカい頭も包んだ秋葉原とドクター四谷。じつは原稿料の取り分を話し合うため、わざわざここ市ヶ谷外堀公園便所横3番ベンチまで出かけてきたのだった。

「四谷さんがいうのはわかるけど、どうしても6分4分の線はひけないもんねえ」と、まず口火を切ったのは秋葉原だった。いつものカラ強気だなコイツは。四谷はすぐ反論する。

「だからそれはダメだって。書くのはこっちなんだから、ワシが6アキちゃんが4がスジというもの。それで円満解決でしょうが」。おお、平行線。

しばらくの沈黙のあと、秋葉原はなおも「スジもタマゴも紀文おでんの具、ログインＳＬＧ事典にも載ってしまったボクとしては、それでは飲めましぇん。四谷のオッサン、わがままいわんと……」と強行突破だ。しかしそれを聞いた四谷は、お堀ばたに目を落とし何か落ちてないか丹念に探しながら静かにいい放った。

「フッフッフ。そうか、もういくら話し合ってもラチがあかんな。こうなりゃアレで決着をつけよう、アレで」

なにをかいわんや。ジーッとニラミ合う目と目。そしてふたりは同時にベンチを立ちパソコンの前へと走っていった。

連合艦隊司令長官 秋葉原提督

ＳＬＧ界にその顔ありと笑われて数余年。16km先からもひと目で分かる存在感を武器に、『維新の嵐』での汚名をそそぐべく戦う光の戦士!? おはしの国の人なのよと日本軍を希望した。

太平洋艦隊司令長官 ドクター四谷提督

最近は西に東にイベントやソフトハウスを飛び歩く渡り鳥。酒もいらなきゃ女もいらぬ～ワタシャも少しゲームがした～い、と打倒秋葉原をかかげてのあっぱれ野郎。いつも元気なオッサンや。

ボクはうまいシンガポールカニを食べたい！

▲この調子で反対するんだもん。イジワル！

四谷なんぞ恐るるにたらず。真の海軍魂を思い知らせてやるわ。と、ボクは手となり足となる提督たちの能力を決めたら、すぐに山本五十六を呼び作戦会議を開いたのだ。陸軍さん、作戦はなんたってハワイ奇襲。これしかないんだから通してね。……げっ、ダメなの。オイ山本、ちゃんと根回ししたのかよ！　え、なになに、ハワイは兵

▲やっとまとまった最終案がこの南方遠征

士数も多いし占領するには時間もかかるから、初めはやめたほうがいいって。あーこれだから常識人はヤダな。戦略とは大胆不敵と書くのを知らないんだからなあ(書かないって！)。

反対されては軍を動かせないから、じゃあ腹案その2「シンガポール攻めて昼はビーチで日光浴、夜は屋台のカニを食べる作戦」なんてどうだ。これなら通るだろう、山本。説得力あるしな。ホラみろ陸軍も賛成してくれたぞ。よーし、すぐに第1、2、3艦隊に補給開始だ。ところで終了まで6日もかかるけどその間なにすればいいの？会議を開いたほうがいいですよって。そうか、じゃあ英米宣戦布告を記念して、国民の戦意高揚のため、日比谷公園での街頭講演会を提案しよう。ワーイ成功だ。ボクの熱いハートが伝わったみたいで〝野音〟も総立ちときたもんだ。へーイみんなノってるかいッ、イェーイェー！　四谷なんかすぐに負かすから見ていてくれよ。イェー！

あー疲れた。売れっ子はつらいな。もう補給もすんだろう。いよいよ呉を出港するのだ。シンガポール攻略の第1はボクが指揮するが、クアラルンプールの第2は田中頼三、バンコクの第3は小沢治三郎にそれぞれまかした。各々ベストを、おっと開戦からカタカナ表現は敵せい用語となって、原則として使用禁止となってるんだっけ。もとい。各人奮励努力セヨ。負けて帰ってもあやまるな。読者は許してもボクが許さん。夕食抜きの上に、空母赤城の甲板掃除を命ずるから心せい！

◀宣伝政策で国民士気がアップ。秋葉原作詞・作曲のスチャラカ音頭が帝都に響きわたっていた

あのなぁ、北京なんてどうすんだ！

秋葉原め、毎月電話してきては「ボクねえこんど××に載るんだ。ワハハハ」などと自慢タラタラしおって、まったくもってけしからん（ヒガミだってば)。チョモランマより高い天狗鼻を、ボキボキボッキーとへし折ってやるぞ。秋葉原バッシング発動だ！

しかし統合本部での米陸軍との会議は長引いた。ニミッツが提案する戦略目標がことごとくけられてしまい、結局、陸軍提案の3案から選ばざるをえない状況となってしまったのだ。しかたがない、どれどれ……なんだよみんな中国方面じゃないか。それに内陸の

▲陸軍はなぜか大陸にこだわっているなあ

▲ナミダを呑んでＯＫをだすニミッツ参謀

北京とか武漢とかは、どうやって占領すんだよ。エトロフやイオウ島にしたって本土に近くて反撃受けそうだし、陸軍は海軍の足を引っぱる気か？　怒りにふるえるあまり強くかんだため、下唇がいかりや長介のようにびろろ～んと伸びてしまったが、これも海の向こうのアイツのせいと決めつけ、歯みがけよ！　フロ入れよ！　と叫びつつテーブルを立ったのだった。

困ったときの神だのみ。ワシントンが折ったというい われのある、あの桜の木の下でイジケていたら、1通の緊急電報をニミッツから渡された。開けるとそこには「英艦隊シンガポールに到着」と記されているではないか。四谷はこのとき思ったのだ。これぞ軍神ワシントン閣下のお導き。この艦隊を使ってさっそく攻勢に出よというのにちがいないと。司令部に帰ってすぐシンガポールの艦隊に「補給完了しだい上陸部隊を連れて、すぐにサイゴン攻略に向かうこと」と打電した。ふっふっふ、トウキョウでオチャラケてるアキちゃんに、ひとあわ吹かせてやるわ。

◀開始早々、シンガポールに英艦隊到着。よーし暴れるぞ

▼レパルス、P of Wはともに英国が誇る新型戦艦だ

イラスト／盛本康成

こらこら小沢、遊んでるんじゃない

▲そつのない山本参謀は基地への補給も指示

ハ〜レた空そ〜よぐ風、みな〜と出船のと、やっとでたでた出港だい。針路は南、尾は東（どんな体してんだっての）シンガポール目指して、荒波を分けつつの航海だ。

おおっ、画面が切り替わった。なんだ！　サイゴンに敵が上陸してるぞ。ヤマモトー、山本を呼べ！　こりゃいったいどういうわけだ。四谷ごときに先んじられては、伝統ある日本海軍の名がすたる。え、なに、あんなとこはほっとけって。どうせたいした基地じゃないし。アハハハ、ボクちゃんだってそんなことはお見通し。ちょっと慌てたフリをしただけさ(ウソ)。でもひとつ取られてクヤシーなあ。あのオッサンの笑い声が聞えてきそう。

それからの航海は退屈至極だったが途中、小沢の第3艦隊より「敵艦隊発見。交戦中」と入電があってからが大忙し。画面で確認すると、あの憎きプリンスなんちゃら（長くて覚えられない）とレパルスのサイゴン攻略部隊ではないか。小沢に「やれー、絶対に逃がすんじゃないぞ」とすぐ返電したら、これが効いたのか小沢のやつバンコク上陸そっちのけで、全滅させるまで艦隊を追っかけまわしてやんの。いいかげんにせい！　おかげでバンコク上陸はいちばん最後。だけどいちおう目標3つは無事占領できたぞい。やったカニ、ハハハハッ。

◀見たか！　これが日夜訓練を積んだ成果なのだ

◀激しい抵抗があったがボクの辞書に敗北はない

ワンポイントHtoW

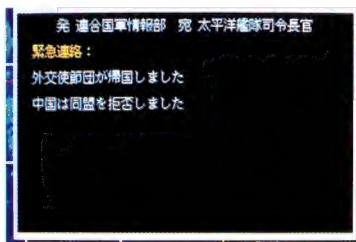
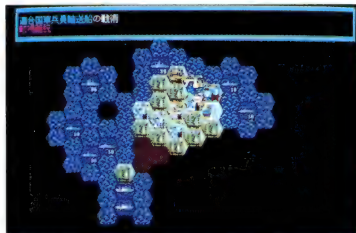
どうも、日本海軍の番頭の山本です。海上でのコツは、上陸、空襲の準備を早く済ませておくことと、直掩を上げておくことですね。それと敵基地に近づきすぎはいけません。

しめしめ首根っこのイオウ島を占領したぞ

▲サイゴン上陸は夜間戦。奇襲が効いたね

▲友好度が高くても必ず成功するわけでない

ハ、ハ、ハックション。ん、だれかうわさをしているな。きっと上で好き勝手な暴言中傷を秋葉原がいってるんだろうけど、バカとつきあってるヒマはない。うつっちゃうもんな。

補給が終了した艦隊をハワイから送り出す。自分はあのバカがくると危ないから留守番して、基地への補給や産業振興の協議、外交交渉に精をだすことに決めた。こうして見えないとこで差をつけてしまえば怖いものナシ。すでに英艦隊はサイゴン攻略を終えてマニラに向かっているし順風満帆。

と、思ったのもつかの間。中国に行っていた使節が帰ってきて、同盟交渉は不成立だ。あれだけ酷いことされてるのに、なんでワシらと同盟しないんだ？　チャイニーズの「なると思想」（中華思想？）はワカリマセン!?

イオウ島とヤップから次々と上陸作戦の実況が送られてきた。ここはまあいいんだけど、なんと南シナ海で海戦発生だ。どうやら敵の機動部隊と衝突したらしい。さすがの戦艦も艦載機のしつようなアタックで、大損害を受けてしまった。ああ、プリンスがレパルスが……沈没。うわーんヒストリカルと同じだけど、もったいないよー。

でも、こうして日本軍がシンガポール方面を攻略してるのを横目で見ながら、こっちはイオウ島、ヤップ、おまけに重巡艦隊で、マーシャルまで切り取ってしまった。とくにイオウ島は、東京、横須賀から泳いで2時間の通勤圏、アホウドリなら32分(？)と得な物件なのだ。(指がまわらんけど)首根っこをおさえたわけやねえ。

▲イオウ島の日本軍はジャングルで抵抗した

◀すでにヤップも落ちてるし、ハワイに帰ろっと

戦果補足―秋葉原シンガポールで大豪遊

▲う～んギリギリ合格ライン突破ってとこ？

ここまでが秋葉原ＶＳ四谷の第１ラウンド。少し補足をしておくと、日本艦隊はこのあとシンガポールに寄港して静養というか、やれカニだ、中華だ、買い物だと大騒ぎ。英タイムスに「ブランドものを買いあさる、傍若無人な秋葉原提督とその部下」と１面トップで報じられてしまった。これが戦後問題になった「シンガポール大略奪」の真実だ。ああ恥ずかしい。

ハワイに残った四谷は、いちおう作戦には成功したものの、２戦艦をはじめイオウ島からの回航中のサラトガをも潜水艦で失ってしまったショックが大きく、落ちこんでしまった。しかし沈没船があれば新造船ができるルールを編集にさとされて、いきなり超ド級戦艦の建造に着手。空母とともに海軍工廠にすぐさま発注した。

というわけで、まじめにゲームをやっているのは、両軍の番頭参謀、山本とニミッツだけというウワサのなか、バトルレポートはまだまだ続くのだ。

▲宣伝のおかげで少し兵員が増えてるような気がするんだけど

▲ひぇ～燃量・資材にこんなに差が！　日本軍は勝てるのか!?

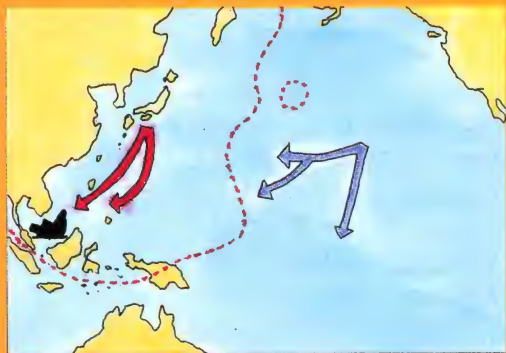
▲作戦終了で気が緩んでいたのか、雷撃をくらってアッという間に沈没

▲Ｐ of Ｗは、対艦、対空、装甲、速度など、最ド級として生まれ変わる

▲小沢艦隊が遊んでるうちに、マレー半島の攻略は終わってしまった

▲工期は６カ月。なんとなくスラリとして強そうに見えるから不思議

戦況分析ルームより

今回の戦いで基地数は日本軍が一１。だが連合軍は損害が多く、これからの行動に影響しそう。

今月のホットラインののしり合い

㊙「カニが食べられてうれピー」㊃「アホ！」

ル、ルルル、ルルル、ガチャ。

㊙「あーもしもし、ボクボク」

㊃「なんじゃい、こんな夜中に。ボクボクってわめくやつは」

㊙「やだなーこの美声を忘れたんすか。秋葉原ですよ、ドクター。いまならシンガポールでカニ食べて酒飲んでうれピーから、降伏を受け付けますがどうですか」

㊃「どこのだれが、こんなとこで降伏するかっての。あいかわらず厚顔なやつだな」

㊙「コウガ？　ボクは伊賀ものですからおまちがえなく」

㊃「アホ、アホ！　だれが忍者の話を真夜中にすんだよ。とにかく降伏するのはアキちゃんのほうだ」

㊙「ガンコだな。オッサンわしゃかなわんョ。そんじゃしかたない、来月また電話しま～す」ガチャ。

イラスト／渡辺天留子

How To Win

●システムソフト☎092-714-6236●ＰＣ9801シリーズ（98／Ｕを除く）9,800円（税別）

天下統一

今月は関東は上野の国。山内上杉の登場だ。ゲーム開始時の上杉憲政の勢力は14万石、兵力は２千という頼りなさ。しかも憲政は軍事力１と実に軟弱の極み。これぞＳＬＧゲーマーの試練。がんばっていこう！

山内上杉家

メジャーなだけではもの足りない！

『天下統一』のＳＬＧとしての魅力のひとつが地域ごとの情勢の多彩さ。どういうことかというと、群雄割拠といわれたこの時代には、各地に大小の勢力がひしめいていた。九州に大友・島津、関東には北条・佐竹といった具合に、初期の乱立時代が次第に終わりを告げ、その中から一頭地抜きんでた大名が、それぞれの　域の雄となる。まあ、甲子園でいえば２回戦、３回戦といったところで、これが『天下統一』のシナリオ開始の前後の時代。各地域にそれぞれ固有のテーマがあり、いかにしてそのテーマの中で自分の担当する大名を生き延びさせるかが、序盤から中盤にかけての懸案事項となる。たとえば九州だったら大友・龍造寺・島津の３強が激しいもみあいを演じ、東海のテーマは西上する今川を各勢力がどのように迎え討つかが重要課題。また、もうひとつ例を挙げれば関東の情勢。甲斐・武田、駿河・今川と同盟関係にある北条は、武蔵制圧に力を傾注。また、佐竹、里見も結構パワフルな動きをする。各勢力の動向は一刻も油断ならず、開始直後からかなりの緊張を強いられている。さて、今月は複雑怪奇な東国は関東情勢、というわけで「あえなく滅亡」の可能性が比較して高い勢力の中から「これだったら何とかしのげそう」と思われる大名を選んでみた。すなわち上野・山内上杉である。上杉は代々関東管領の家柄ながら、北条氏の圧迫を受け、当主山内憲政は謙信を頼って越後へ落ちのびた「負け組」だ。ただし、である。弱小とはいえ、山内上杉にもチャンスがないではない。そのチャンスとは配下の武将の能力が比較的高いこと。とくに長野業正は、関東屈指の勇将として名高かった武将である。この武将を核にして勢力の伸張をはかればあわよくばサバイバルが可能かも…。まあ、結果は見てのお楽しみなので、とりあえずは右ページをご覧あれ！

東国各大名の動向に注目せよ！

東海から関東にかけての情勢を支配するのは、何といっても当時同盟関係にあった３強の動向だ。このうち比較的無縁な勢力は駿河・今川。他の２国との同盟関係を解消しない限り、歴史の教科書に載っているような西進をひたすらに続けるだろう。また、北条は武蔵攻略に思いのほか手間どるはず。この国には強力な豪族が多く、城のレベルも非常に高い。残るは武田だが、３強の中ではもっとも油断がならない勢力である。馬場信春、飯富虎昌など今川・北条とは比べものにならない優秀な武将を数多く配下にかかえ、北関東へ侵攻する確率が高い。くれぐれも要注意！

イラスト／渡辺天留子

1551年風雲急を告げる関東情勢

1551年、風雲急を告げる関東情勢というわけで、ゲーム開始直後の関東についての分析を少々行ってみたい。
まず、今回担当する山内上杉についてだが、ゲーム開始時の山内上杉家は上野の国に３つの城を持つ。豪族としては比較的有利な出発といえるが、問題は敵対する勢力。長尾・由良・赤井、それぞれ20の兵力を持ち、攻略に手間取ると、他国からの干渉によって絶体絶命の危機に陥る。また、最悪の場合、越後や武蔵から退却した武将が敵の勢力を増大することがままある。このような不運に襲われることなく首尾よく上野の国を統一することができたら、以下の３点をチェックしよう。
①甲斐・武田の動向。南北信濃を制圧したあと、武田の次の目標はどこか？
②相模・北条の武蔵攻略の進みぐあいはどうか？
③同じく常陸・佐竹の下総攻略の進みぐあいはどうか？

まず①について説明すれば、今回のプレイでもっとも警戒したのが武田信玄の侵攻。たいていの場合、信濃を２～３年のうちに平定し、東西いずれかに向かって兵を動かしてくる。武田の次なる目標が美濃であったならばことなきを得るが、非常に高い確率で上野侵攻が行われる。それまでに勢力を確立し、兵を整えていなければ、即ゲームオーバー、リセットスイッチのお世話となること必定だ。

また、②の北条については、武田ほどの脅威はないものとみてよい。ただし、武蔵攻略後の北条は、最高80万石

1551上野の国

という武蔵の国力を背景に関東でもっともパワフルな勢力に変身しているはずだ。
③の佐竹は、上野統一後、下総・下野で会戦する率が高い。ただし、危険度は上の２つに比べればやや低いといえるだろう。いずれにせよ、困難の多い序盤をどのように切り抜けるかが弱小山内上杉勝利への鍵といえるだろう。名門の誇りを賭けて、いざゆかん！

山内上杉を取り巻く強豪・古豪の数々！

甲斐
武田信玄 小大名

軍事……10
内政……15
武将……5

寸評 能力高し。優秀な武将にも恵まれ、戦国の優等生！

相模
北条氏康 小大名

軍事……12
内政……12
武将……6

寸評 強力無比。序盤より、貪欲に武蔵制圧をめざす。

常陸
佐竹義昭 小大名

軍事……7
内政……6
武将……1

寸評 常陸は豊かな国だ。統一後の拡大に要注意のこと！

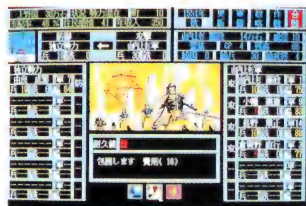
越後
上杉謙信 小大名

軍事……15
内政……8
武将……5

寸評 最強の軍事力を誇る。隣国ながら侵攻はまれ。

1551年 強豪ひしめく東国に生きる！

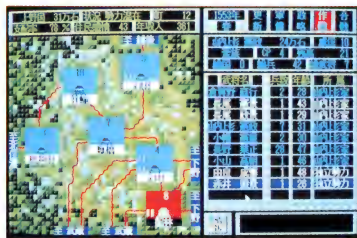
1551年、かつて関東管領であった名門の誇りも下剋上の世にあっては、何の力もない。内外の情勢を耳にするにつれ、山内上杉家の当主憲政の胸にはひとつの決意が宿っていた。「関東をわが手に収める」。生き残りのためには選択の余地なく、ついに憲政は立つ。この虚弱な若者を支える配下の武将には、後に信玄をして「業正がいる限り上野には手が出せぬ」と嘆息せしめた長野業正がいた。春、厩橋城へ長尾憲景軍襲来し、ここに2年余にわたる上州の戦いが始まった。長尾軍2千に対し、上杉軍は2千7百。主君憲政軍の不振を補うかのように長野軍が一斉突撃を敢行、長尾軍は壊乱し、上杉憲政は貴重な勝利を飾った。めざすは敵城沼田城。反撃である。

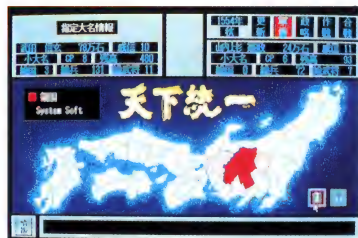
▲長野業正隊の猛進、とくと見るのじゃ！

◀金山城攻略。まだ資金に余裕はある。兵糧攻めだ

▲築城法の改善。城が安く強化できる

▲なむ…。一向一揆には勝てません

1553年 甲斐・武田との死闘！！

弱小の身にあって勝利を握る方策とは――憲政は考えた。おのれの実力は十分にわかっている。とすれば、業正にすべての兵を預けるべきではないのか、柔弱といわれ、他国からの嘲り(あざけ)を受けていた憲政はこの時期、極めて賢明な道を選んだ。「戦はそれがしにおまかせあれ」。ついに生涯上杉家を裏切ることなかった長野業正の言葉であった。上杉家はその後、着々と上野を平定、1553年春、ついに館林城に籠る敵を討滅。ここに上杉は戦国の関東に名乗りを上げた。が、おりから北信濃より武田軍が侵入。松井田城を失陥し、ここに上杉家は最大の危機を迎えた。箕輪城に籠城し、敵の退却を待つか、それとも…。

運命の分かれ道であった。憲政はついに決断。武田との衝突を避け、持久策を採用した。

▲残るは館林城に籠城する敗残の豪族軍のみ

▲78万石兵力1万3千。武田家現在わが世の春

▲強力な敵をしのいで、籠城戦を戦い抜こう！

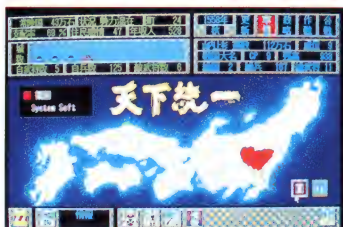
元祖 頭がよくなる 歴史コラム

永遠のライバル、信玄と謙信

信玄と謙信、戦国の世に覇を競った二大巨頭である。今でも日本人の間では、このふたりは好敵手(ライバル)の代名詞のようにいわれている。が、実際はどうであったのか。ある作家は、着実な戦略眼に基づいて領域を増やしていった信玄に比べて、謙信の行動はあまりに衝撃的であるという。確かに謙信は関東におのれの勢力圏を築こうと東奔西走したが、労多くしてのたとえのとおり、常に変転する北関東の情勢に翻弄された。したがって、信玄は謙信よりはるかに優れた大名であった、とする。確かにそうかもしれない。ただし、である。その謙信が川中島にて信玄と互角以上の戦いを演じた。権謀では比較にならない謙信にこうまで追い込まれた信玄の気持ち、いかばかりか？

1558年

北条軍と常陸にて激突！

正解であった。持久策をとる上杉軍に対し、武田軍は猛攻を加えたものの、ついに上野は保たれた。北方より上杉謙信が信濃へ侵攻を開始、武田軍は圧迫され、上野を撤収。以来、時を得た上杉は拡大を続け、下野を併せ持つ北関東の覇者となった。息つく間もなく、下野にて佐竹軍と戦端を開き圧勝。現在112万石、総兵は、1万7千を数える。その後、常陸にて進撃を続ける憲政軍は北条と激突、ここに両軍の命運を賭けた水戸城下の戦いが始まった。

◀関東には豊かな国が多い。2カ国半領有で112万石

◀水戸決戦。長野業正の猛進に注目。敵の敗北は近い！

◀北条軍を水戸城に孤立させた。包囲し、撃滅せよ！

◀信玄戦死後、弱体化した武田の当主は秋山信友に

1559年

132万石、東国の雄となる！！

1559年、ついに上杉の版図は4カ国132万石に達した。あいつぐ戦闘により、兵を補充する機会を逸したものの総兵力は1万9千。水戸決戦以来、関東に北条衰え、東国に恐れるべきは越後上杉謙信のみとなった。が、憲政は慎重であった。謙信は本邦にも有数の戦巧者。配下の武将に勇将多く、力不足のまま、あえて強力な敵と戦う愚は犯さぬ、というのである。頃合よく謙信より同盟の使者あり、憲政は快諾した。当面は、この北国の雄と善隣関係を結び、東北・東海の制圧をはかることが先決であった。1551年、上野の地にて生き残りを賭けた関東統一を決意して後、常に上杉軍は勝ちつづけた。長野業正を中核とした軍勢はいよいよ充実し、西に今川、東に陸奥の豪族を葬らんとす。

（コンプ合戦史より抜粋）

▲長野業正。俸禄をもう少しアップしてやろう

▲加賀である。げに恐ろしきは一向一揆！

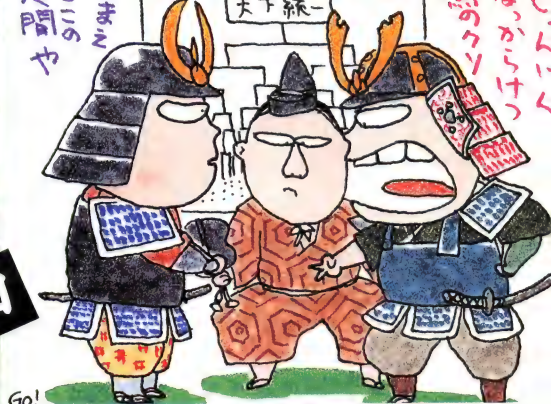
▲さて来月は…。欄内の名前に注目のこと！

天下統一の醍醐味とは!?

フツーの武将が天下統一を果たすことカナ？

『天下統一』のおもしろさのひとつが史実にもとづいた800人あまりの武将達。各武将の能力は大きく軍事と内政に分けられて、優秀な者から箸にも棒にもかからない者まで多士済々。優秀な武将をいかに抱えるかが勝利のための最短距離となるわけだが、作者の黒田氏いわく、「優秀な人材といっても、実際にほとんどがごく普通の能力を持った平凡な人物だったと思いますよ」。そう、天才がそう多くいるわけはない。凡将を使っていかに勝利するかがこのゲームの醍醐味ともいえるだろう。戦力の集中や、弱将に大量の鉄砲を持たせる「長篠ばり」の戦術まで。工夫をすればキミの凡将も立派に天下統一への礎（いしずえ）となる。

イラスト／中野 豪

読者参加コーナー 天下統一~SHOW 第1回

新開発オリジナルゲームシステム採用!!

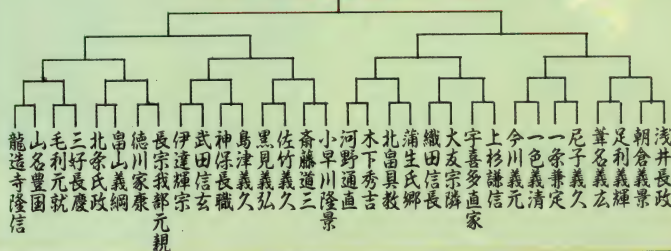
武運と才覚さえあれば、だれもが天下をとれた戦国時代。そんな戦国時代の状況を忠実に再現する、まったく新しいゲームシステム(無論、コンプオリジナル!)による、読者参加の戦国ゲームの始まりだぜっ!

てなわけで、このコーナーは、読者のみなさんに天下をかけた合戦ゲームに参加してもらおうという、画期的な特別企画なのである。

今回のゲームは「戦国ジャンケンマッチ」だ。参加希望者は、右下のトーナメント表に並んだ32人の武将のなかから、好きな武将の名前をハガキに書き、さらに、グー、チョキ、パーの、3枚のシールのうちから2枚を選んで、ハガキに貼りつけて(くわしくは下図参照)、コンプティーク編集部に送ってほしい。

合戦の第1段階は、各武将に送られてきたハガキ同士による予選トーナメントで、本戦に参加する代表選手を1名ずつ決定する。第2段階は、トーナメント表にしたがい、各武将の代表選手が戦いをくりひろげる。勝負のつけ方はいたって簡単。2枚のハガキを照らし合わせ、1手目のジャンケンシールをチェックして、勝ったほうが生き残る。1手目があいこだったら、2手目で勝負を決める。2手ともあいこだった場合は相討ちで両者失格、というぐあいに、最後のひとりになるまで勝負をする(ただし、決勝で相討ちだった場合は、両者とも優勝とする)。

優勝、準優勝はもちろん、ベスト8まで勝ち残った参加者には、あっと驚く豪華賞品が用意されている。結果の発表は、2月号だ。さあ、キミもハガキを用意して、いますぐ応募しようぜ!

〈トーナメント表〉

〈ハガキの書き方〉

ハガキの書き方は左のとおり。下のシール以外は無効だぞ。住所・氏名がハッキリ書かれていないと、当選しても賞品が送れないので注意。人気ある武将は、ハガキが多くて予選通過が難しいはず。無名武将がねらい目かも…?

締切り・12月7日(必着)

 イラスト/中野 豪

漂流伝説
クリスタニア
Crystania Saga
RPG誌上ライブ
作－水野良とグループSNE
画－うるし原智志
CHAPTER II
神獣の民と暗黒の民
“羊泥棒を見つけろ”――村の長老から依頼を受けた5人の新米冒険者が出会ったのは，ダークエルフとゴブリン，そして銀色の狼であった。幸運にもダークエルフたちを倒した冒険者の前で，銀色の狼は人間の娘に変身した!? テーブルトークRPGの実際のプレイを誌上再現する名物企画。謎が謎を呼びつつ連載第2回へ突入だ!!
RPG WORLD

GM　じゃあ、続きをはじめるよ。えーと、レイルズが全裸の娘さんを抱えていたところからだね。
レイルズ　そうそう。
ビーン　純情なぼくは、目をそむけています。
サイア　わたしは見たってうれしくない。
レイルズ　ひとり役得のレイルズ君であった。
GM　マントとかで身体を覆(おお)ってやりなよ。
レイルズ　それぐらいはするよ。ところで、銀狼の娘さんに息はある？
GM　かすかにね。
レイルズ　すかさず、治療だ。
シャイロン　チッチッチッ、わたしは、そこにはいなーい。
バッソー　ふたりで、ダークエルフの死体から金目の物をあさっている。
GM　はいはい、さすがにダークエルフは、けっこうお金を持っている。通貨代わりの宝石と、装飾品がいくつか。それに、金貨が11 枚ほど。
バッソー　おー、大漁、大漁。宝石を1個ちょろまかしておいて、あとはシャイロンにも見せよう
シャイロン　これは、当然の報酬(ほうしゅう)だ。我々にとって、もっとも有意義な使い方を考えることにしよう。やっぱり、いちばんは神殿建設のための、準備金。
バッソー　却下。ところで、向こうじゃ、あんたの帰還を待っているのではないかい？
シャイロン　目的も果たしたことだし、仲間のところに戻るとしよう。

本人は嫌がっているが、一応パーティのリーダー。己れの欲望に忠実たれ——をモットーとする若き戦士。女には弱いらしい

幸運と商売の神の司祭。金もうけに異常な執念を燃やすドワーフ。価値観が（ふつうのというか、まともなというか）人間とはちがうのは、読めばわかる

レイルズ　来たかシャイロン、待ってたホイ。

シャイロン　驚き。なんで、ここに裸の人間がいるんだ。人間とは、突然地面から生えてくるものなのか？

レイルズ　そうだったら、おいしいね。

GM　ナンパのありかたがおおきく変わるだろうなぁ。「この秋、おいしいギャルの生える場所？」とかいう特集が雑誌で組まれたりね。

シャイロン　で、ヒーリングの呪文をかけたけど。ちなみに9発なおる。

GM　ほいほい。銀狼娘は意識を取り戻さないけれど、呼吸は楽になったようだ。さしあたり、このまま死ぬような感じじゃない。

バッソー　手がかりを残して死ぬパターンではなかったか。

GM　ちがう。手がかりをベラベラしゃべるパターン。

レイルズ　とにかく、この人は連れて帰る。それから、ゴブリンの死体もひとつ持ち帰って、こいつが子羊泥棒の犯人です、とマトンさんにいう。

GM　ゴブリンって、たしか寝ているだけじゃなかったっけ。

レイルズ　じゃあ、とどめをさす。

バッソー　これで報酬はオレのもの。

シャイロン　オレの？

バッソー　もとい、オレたちのもの。

サイア　帰ろう、帰ろう。

GM　どこに？

レイルズ　マトンさんの農場経由で自分の家へ。

ビーン　先にこの娘さんを寝かせたほうがいいでしょう。

レイルズ　じゃあ、自分の家経由で、マトンさんの農場だ。

ビーン　農場へ行っているあいだに、娘さんが息を吹きかえしたりしないかなぁ。

サイア　わたしが、留守番しておきましょうか。

レイルズ　ぼくの家で？

サイア　いやなら、レイルズさんが留守番をしていればいいんだわ。

レイルズ　うーん、リーダーが行かないというのはまずいけど、彼女も心配だ。少しだけ迷ったが、家に残ることにしよう。

GM　（全然迷ったようには、見えなかったけどな）さて、ではそういうオプションで時間が進んでいくけど、いいかな？

バッソー　いいよ。

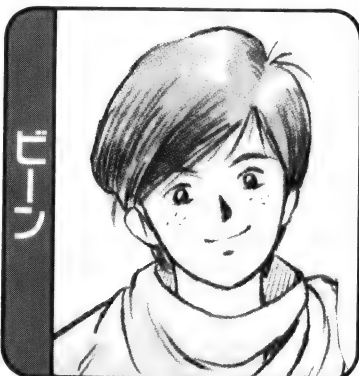
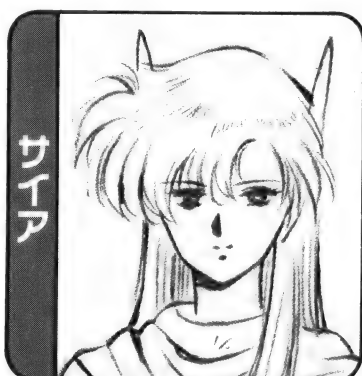
GM　なら、狼娘はレイルズのベッドに寝かされた。それから、マトンさんからお金をもらった。

ビーン　娘さんが心配だ。すぐにレイルズ家に行こう。

レイルズ　ぼくがついているのに？

ビーン　だから、心配なんだよ。

GM　では、みんながレイルズの家に集まったころ、ようやく娘が意識を取り戻す。そして、「ここは……どこ」とお決まりの台詞(せりふ)をのたまった。

スカウト、要するに盗っ人である。金もうけに執念を燃やす点では、シャイロンとどっこいどっこい。そーいうわけで、ふたりは師弟コンビと呼ばれている

熱血少年シャーマン。クリスタニアに行ってみたくてたまらない。好奇心もあり、正義感もあるという、ある意味ではもっとも困ったヤツ

ハーフエルフのソーサラー。唯一の女性キャラなので、ぶっちぎり人気になるかと思われたが、案の定、銀狼娘という強力ライバルがいきなり出現した

クリスタニアの秘密、ついに明らかとなる!?

GM　狼娘が聞く——ここはどこで、あなたがたはだぁれ？

シャイロン　ここはダナーン。わたしは、神の使いシャイロン・ザ・インビンシブルと、その信徒たち。

バッソー　読者への注。無敵のシャイロンという意味だよーん。ところで、信徒じゃなくって、その仲間だからな。

GM　娘さんはようやく記憶がはっきりしたらしい。ハッとした顔になり、「ダークエルフは、ゴブリンは？」と聞いてくる。

レイルズ　我々が退治したんですよ、とかっこをつける。

GM　しかし、もとが悪いレイルズ君であった。

レイルズ　えー、なんでー。サイアを除けば、どう見たってぼくのキャラがいちばん美形じゃないの？

GM　ドワーフや盗賊とかと比較するからだろ？

レイルズ　中野豪さん描くところのGMと比較してもかまわないよ。

GM　えーい、先を進める。——狼娘はレイルズたちにお礼を述べる。そして、ここは「下の世界」に間違いありませんね、と尋(たず)ねてくる。

シャイロン　下とは相対的な表現。何と比較して下なのか、述べなさい。

GM　わかっているくせに。つまり、キミたちのいうところのクリスタニアと比較してだよ。

シャイロン　驚き。

サイア　いよいよ、クリスタニアの秘密が明されるわけね。

GM　そういうこと。彼女はクリスタニアから来た人間なんだ。そして、つけ加えるなら、さっきのダークエルフやゴブリンたちもね。いま、クリスタニアの地は、ダークエルフら「暗黒の民」と、この狼娘のような原住民族「神獣の民」のふたつの勢力に分かれて、戦いになっているんだ。「暗黒の民」がやって来たのはおよそ400周期前。

えーと、周期というのは、彼らの世界での「年」にあたる言葉だから、覚えておくこと。以来ずっと争いが続いているわけ。

ビーン　400年も続くなんて、大戦争だね。

GM　大戦争といっても、小競り合いが連続しているだけだけどね。しかし、「暗黒の民」は、原住民族たる「神獣の民」をじょじょに圧迫していて、このままでは「神獣の民」は滅亡してしまうにちがいない。そこで、狼娘のいうところの下の世界——つまり、ダナーンに住む「新しき民」に助けを求めようと、この地にやってきたわけ。

レイルズ　「神獣の民」の人間は、みんな、彼女のような狼なわけ？

GM　よくぞ、聞いてくれました。「神獣の民」たちはみんな何がしかの動物に変身できる能力を持っている。どんな動物になれるかは、信仰している神獣の種類によってちがうんだけどね。狼娘の部族は、森の神獣たる“銀狼”フェネスを信仰している部族なのだそうだ。

サイア　部族の人間全員が、ワーウルフなの？

GM　基本的には、そう。でも、信仰の足りない者には、変身の力は与えられていないんだと。それから、ワーウルフというとモンスターみたいだから、シェイプ・チェンジャーと呼んでちょうだい。彼女らは狼に変わるから、ウルフ・チェンジャーだね。

レイルズ　おうおう。凝ったものだね〜。

GM　で、彼女の部族は、さっきのダークエルフたちの攻勢にさらされていて、このままでは滅んでしまうのは必至。そこで、彼女はキミたち「新しい民」に助けを求めてやってきたわけだ。

レイルズ　もちろん、お助けしますよ、おぜうさん。

GM　単純でよかった。

バッソー　助けるのはいいとしても、オレたちだけじゃあ無理だろう。

ビーン　ぼくは上の世界に行ければ満足さ。

シャイロン　とにかく、向こうの状況を聞くのが先決だね。彼女の部族は何人いるのか、それからダークエルフたちは何人いるのか？

GM　賢明な判断だね。えーと、彼女の部族はいまでは30人ばかし。それから、攻め手であるダークエルフたちの数は10人。あとは、手下どもがゴロゴロといて、総勢百人くらいだと思ってちょ。

サイア　なんだ、ずいぶん少ないの。

GM　小競り合いの連続だといったでしょ。全体を見れば大戦争になるんだけどね。なにしろ、クリスタニアは広い。「神獣の民」は散在していて、お互いの交流も少ない。もっとも、それは「暗黒の民」についても同様で、彼らは彼らなりに分裂しているらしい。

シャイロン　状況はだいたいわかった。さて、リーダーどうします？

レイルズ　ぼくはどっちでも。

ビーン　ちょっと、リーダー、はっきりしてもらわないと困りますねぇ。

バッソー　我々だけで行くべきかな。それだけで、ずいぶん彼女の部族は楽になるけど、それでバランスをひっくりかえすことができるかどうか……。

GM　それは、あなたがたの腕しだいですと彼女はいう。

シャイロン　もうちょっと、レベルが上がるのを待っていてくれたらねぇ。

GM　しかし、あなたがたはダークエルフを倒したではありませんか。それに「新しき民」の人間は強い力を持っていると、わたしたちは聞いています。と、これは彼女の弁ね。

シャイロン　「新しき民」の情報はどこで仕入れられたのかな？

GM　どこでって、もちろん「上の世界」でだよ。

バッソー　なんで手に入るんだろう？

レイルズ　人は入れなくても、噂だけは崖の上に届いてたんだろうね。まったく、情報の伝達はおそるべきものがある。

ビーン　パソコン通信で流れているとか。

GM　だぁー！　んなことあるわけないでしょ。

シャイロン　その真偽はとりあえずおいておいて。で、わたしたちはいかにすべきか？

レイルズ　いかにしましょ。

ビーン　だから、リーダー！

レイルズ　じゃあ、行きましょ。

サイア　村の長老に戒められていたでしょう。

バッソー　どうせ、オレたちは調子者だからね。

シャイロン　待て、信徒たちよ。まず、この村で得られるだけの情報を得ようではないか。

GM　おお、さすが司祭。常識的な判断。

シャイロン　フッ、任せなさい。無敵のシャイロンとはわたしのことだ。

情報収集のため、村中を歩く冒険者たち

ビーン　では、シャイロン君。いったい誰に聞こうかね。

シャイロン　その判断をするには、多少情報が不足している。まず、GMに聞いてみるのが先決だろう。

GM　そうだね。えーと、この村の長老なら、キミたちの部族の歴史についてはくわしく知っている。それから、もっと一般的なことがらは、サイアの師匠でもある魔術師のブライアンが知っている。

それに、3日ばかし東へと行った森には、森の老人と呼ばれる賢者が住んでいて、この人はずいぶんといろんなことを知っているんだそうだ。

シャイロン　ということだそうだ。

ビーン　時間の余裕はどれぐらいあるのかな？

GM　あまり遅くなっては困るけど、一刻を争うというほどには、せっぱ詰まってはいないそうだ。

レイルズ　なら、かたっぱしから当たってみよう。では、まず村の長老から。

GM　なんじゃ。

レイルズ　いやぁ、クリスタニアへ行ってみようと考えているんで、ちょっと情報を。

GM　あそこは禁断の地だから、行ってはならんとゆーとろうが。

ビーン　それをあえて挑もうというのが、福井です。いえ、若さ（若狭）です。

GM　うーん、考えオチ。——そうか、そこまでいうなら止めはせん。

バッソー　そこまでって、ひと言いっただけだぞ。

GM　まあまあ、ここでねばると枚数がかさむ。——20年前にあの禁断の地へ出かけた者たちも、きっと同じ思いだったんだろう、と長老はキミたちの若さに理解を示す。行ってきなさい。見てきなさい。それから、もしも息子のクランドリーに出会ったなら、わしは元気と伝えておくれ。息子も、20年前に行ったきりの冒険者のひとりなのだ。

ビーン　それは、かならずこのぼくが。クランドリーって名前は、メモっとく。

GM　まったく、ビーン君は健気だねぇ。

バッソー　他に情報はないのか。

GM　彼は20年前に6人の若者が、クリスタニアに旅立ったという以外にはたいしたことは知らないよ。

レイルズ　ダークエルフについては？

GM　少し、知っている。ダークエルフは、大昔に我々の先祖が滅ぼしたという伝説になっている。——正しき神の従僕、光の刃持て、暗黒の島にて、悪しき者どもを討ち滅さん——という伝説が伝わっているんだそうだ。

ビーン　暗黒の島？

バッソー　さあ、臭ってきたぞ〜。GMの意図が。

シャイロン　その伝説は何年前のものかな？

GM　およそ400年前のこと。ちなみにキミたちの先祖が、この地に流れついてきたのは、200年前のことだからね。

バッソー　だいたい、読めたぞ。

レイルズ　読めたところで、サイアの師匠ブライアンの所に行こう。

GM　なんじゃね。おお、サイア久しぶり。しかし、ハーフエルフだけあって変わらないの〜。

イア　久しぶりって、そんなに会っていないの？

GM　うんにゃ、律義なサイアさんは、いまでもときどき部屋を片づけに行ったりしているので、前に会ったのは1週間前のことだよ。

レイルズ　うーん、だいぶボケてるようだな。ここは飛ばして次に行こうか？

GM　まあ、せっかく寄ってきたんだから、お茶でも飲んでいきなさい。で、何か質問があるかい？

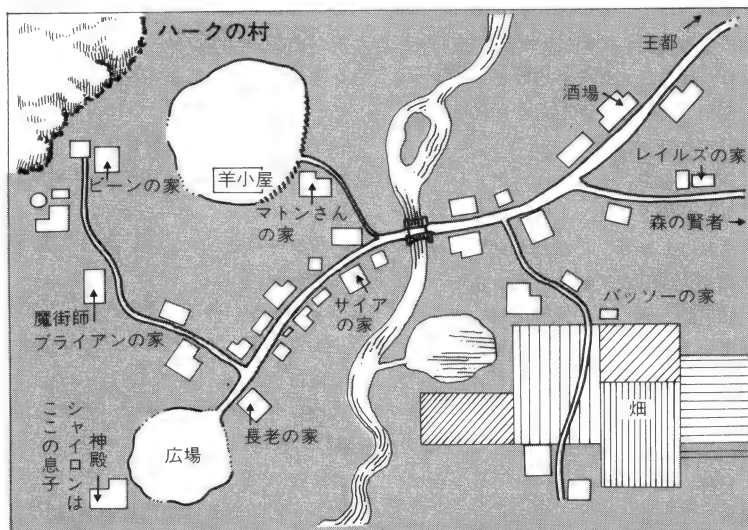
レイルズ　そうだね〜。えーと、何を聞こう？

ビーン　クリスタニアのこと。ダークエルフのこと。

GM　まず、クリスタニアについては、新たな情報は聞けない。次にダークエルフについては、その具体的な強さなんかを教えてくれた。えーと、ここにロードス島戦記コンパニオンがあるから、そこに載っている数値を見てちょうだい。

バッソー　どれどれ。だぁ〜！　こいつは強い。よく勝てたものだなぁ。

シャイロン　神の力だ。

GM　集中力ロールのお陰でしょ。ルール的なことになるけど、この集中力ロールは、確率的に成功するヒーロー

ポイントだと思ってちょ。つまり、普通のＲＰＧではプレイヤー側は、起こった結果を変更することはできないんだけど、この集中力ロールのシステムは、それを可能にしているわけ。つまり、プレイヤーの側からストーリーへ介入ができるってわけさ。ロードス島戦記ＲＰＧは、取っつきやすさを重視してつくった簡易なシステムだけど、こういったところにオリジナリティを発揮してみたんです、とはシステムデザイナーの弁。

もっとも、ヒーローポイント自体は、目新しいものじゃないけどね。元祖は「007」だし、「ワープス」でも使われている。だけど、確率を持たせたのは、このロードスＲＰＧが最初のはずだし、レベルによって使える回数を決めたというのもアイデアといえる。だから、キミたちも気合いを入れたい場面では、じゃんじゃん使ってちょうだいね。

バッソー　じゃんじゃん使えったって、１レベルじゃ１回だけじゃないか。

ＧＭ　そうだったね〜。早くレベルを上げようね。

バッソー　だったら、経験点をくれよな〜。

ＧＭ　おー、そうそう。ゴブリン３匹45点。ダークエルフが50点。これをみんなで分ける。それからミッション成功点だけど、ダークエルフは倒したし、それに狼娘も助けて依頼を聞いてあげるから、500点を全員にプレゼントしよう。

サイア　わーい。

バッソー　これじゃあ、レベルは上がらないぞ。

ＧＭ　あの程度で上がっちゃ、つまらないでしょ。

ビーン　そのとおり。

レイルズ　ぼくはレベルが上がるのなら、なんだっていいけどね。

ＧＭ　うーん、立派な考え方だこと。さて、問題の森の賢者のところだけど、話を聞きに行くかい？

バッソー　どっちでも。オレはリーダーじゃないもんね〜。

シャイロン　行くのもよし、行かぬのもよし。

レイルズ　行きましょ。

ＧＭ　んじゃ、気をつけてね〜。それから、魔術師ブライアンは最後に警告するけど、このあたりに奇妙な連中がうろついていたから、気をつけるように、とのこと。

ビーン　警告ありがとうございます。

レイルズ　よ〜し、次。

ＧＭ　ダメ！　今度はテレポートなんかさせないよ〜。何しろ問題の森まで３日もあるからね。その日は、何事もなく過ぎ去るんだけど、翌日の昼にキミたちはブライアンの警告していた奇妙な連中と出会うことになる。

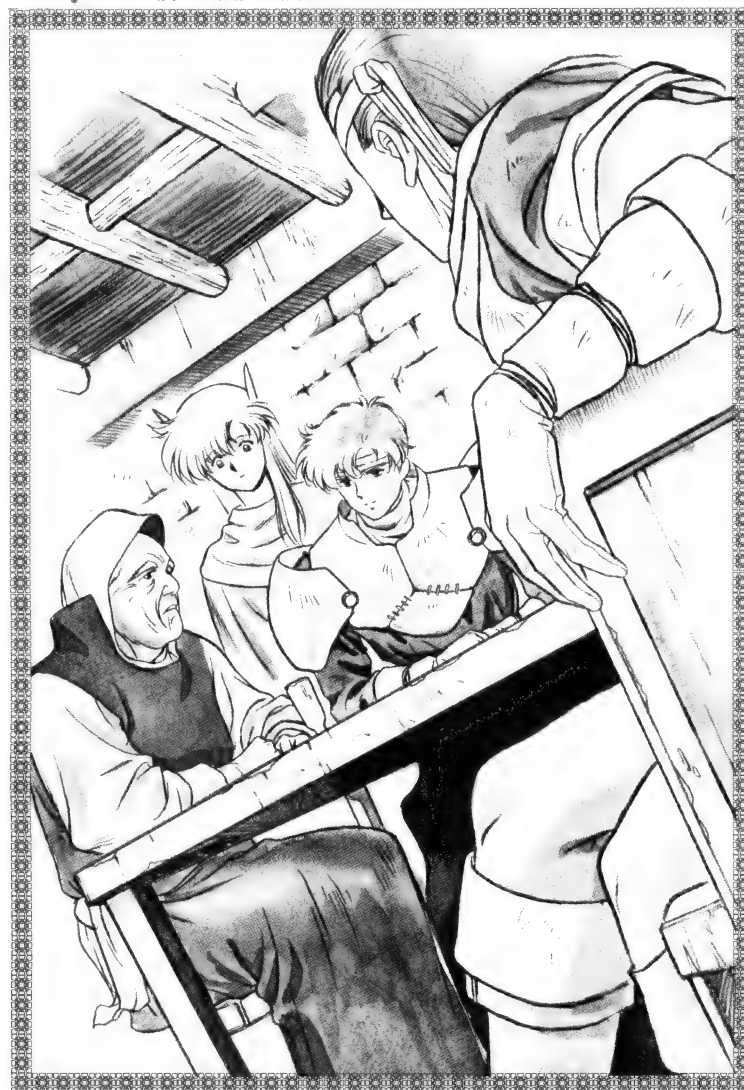
レイルズ　その連中とは？

ＧＭ　その連中とは、いったい何か。それは、次号のお楽しみ〜。

FROM CRYSTANIA

今月の『漂流伝説クリスタニア』はいかがでしたでしょうか。次回から、いよいよクリスタニアの恐るべき秘密が明らかになっていく予定です——さて、この連載に関するご意見、ご要望、イラストなどを募集中です。どしどし編集部へ送ってください。

なお、ルールに関する質問は、お隣りの「ロードス島戦記商店」で扱っておりますので、そちらへお願いします。

あて先：〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル・コンプティーク編集部クリスタニア係

ロードス島戦記コンパニオン

まいど！「ロードス情報なら世界一」のロードス島戦記商店でございます。『ロードス島戦記コンパニオン』やカセットブック『ロードス島戦記2・宿命の魔術師』なども発売され、みなさまも充実したロードス島ライフをお楽しみのことと思います。さらに！ OVA化に向けても動きだしたという情報もいきなり入ってきたりして、まさに絶好調なのです！

今月は、便利な一般アイテムをご提供させていただきます！

まいど。ロードス島戦記商店・コンパニオン売場の小番頭どぇ～す。おかげさまで、『ロードス島戦記コンパニオン』は発売早々、順調な商い(あきない)で、店員一同うれしい悲鳴をあげております。今後とも、このコーナーでサポート情報をはじめ、アフターサービスにつとめてまいりますので、どうぞごひいきに。

さてさて、今回の商品はといいますと、一般アイテムでございます。武器や防具は、冒険に十分なだけ提供させていただいておりますので、冒険生活の友ともいうべき一般アイテムの品揃えを拡充いたします。勉強させていただきますので、どうぞごゆっくりご覧ください。

最初の商品ですが、これがまたお値打ち品。野外の冒険には欠かせない、バックパック、防寒具、マントの３点セットです。高級天然皮革を使用した、このバックパック、ようするに背負い袋なんですが、冒険で奪った……失礼、冒険で手に入れた宝物を効率よく運ぶことができます。これでなんと、たったの20ＧＰ。

次の防寒具ですが、これもなかなか、お役にたちます。砂漠の国フレイムでも夜は冷えますし、その他ロードス各地の山に登られる方、ドラゴン退治を目指してらっしゃる勇気ある冒険者の皆様（ドラゴンの中には冷たい息を吐くのもいるそうですから）などにとくにお勧めします。サイズも色々ととり揃えておりますが、どれでも一律30ＧＰでございます。

３点セットの最後はマントでございます。腰の武器を隠したり、目立たずに街を歩くことができます。ファッションとして、身にまといたい方には、別料金５ＧＰでお好みの柄を刺しゅうしてさしあげます。どの商品にも、お客様のネームを無料で入れさせていただきます。このマントを15ＧＰで提供しております。

この３点セット、合計で65ＧＰのところを、まとめてお買上げの方には60ＧＰに値引いたします。ロードス全土を探しても、こんなに安い店はありません。ぜひこの機会にお買上げください。その他の商品も、お買得価格で提供しております。商品リストを同封しますので、どんどんお買上げください。

では、では。

今月のお買得商品
バックパック…20GP
防寒具…………30GP
マント…………15GP
なんと!! 60GP
3点セット合わせて

名前	値段	名前	値段
火打ち石	1GP	紙(10枚)	10GP
寝袋	15GP	ペン	5GP
ブーツ	8GP	インク	1GP
テント(3人用)	50GP	水袋(1リットル)	3GP
キャンプ用品	10GP	ラクダ	900GP
チェイン(10メートル)	30GP	ボート(5人乗り)	100GP
フック(5本)	10GP	馬車(2頭だて)	1800GP
ハンマー	6GP	ガレー船	20万GP
はしご(3メートル)	9GP		

ありがとーございます、おたよりをたくさんいただきました〜っ!!

みなさま、いかがお過ごしでしょうか？　私、ロードス島戦記商店の大番頭でございます。おかげさまで、当商店にもたくさんのおたよりが舞いこみ、商店主以下とても感激しているところでございます。

といったところでさっそく、お得意様からのおたよりを紹介してまいりましょう。まずは滋賀県のけっつん様です。

「ロードス島が終わってしまったけど、ちゃんと商店という形で復活で一い！　ということで、商店でもう一度キャラコン（Ⅰ〜Ⅲまですべてのキャラで）をやって欲しいなぁ」

ふっふっふ、当商店にぬかりはございません！　前号でも募集したとおり、『ロードス島戦記』に登場するすべてのキャラクター（リプレイⅠ〜Ⅲ、小説１〜２、カセット文庫１〜２に登場するＰＣ＆ＮＰＣ）が対象となる「ロードス島戦記・キャラクターコンテスト」を開催中です。官製ハガキに好きなキャラ１名を書いて「ロードス島戦記商店キャラコン係」までどしどしお寄せくださいませ！

続いてのおたよりは……。

「うわ〜ん、オルソンさん！　かわいそうだ、あんまりだ。ロードスⅡで復活できず、Ⅲでやっと出てきて『やっほ〜♡』と思ってたら、最終回で死んじゃうんだもん。しかも話だけ。うっうっ、シクシク。『いくらなんでも、そりゃあんまりだ』と思って、初めて手紙を書く次第です。でも、ギャラックも“魂の水晶球”で復活したんだから、オルソンさんも“魂の水晶球”で復活したと信じよう。でないと、か……かわいそうだ！」

オルソンを尊敬しているという広島県の高岡孝治様からでした。もしかしたら、オルソンってスパーク君以上に「不幸！」なキャラクターだったのかもしれませんねぇ。

また、今月は掲載できませんでしたが、イラストもたくさん届きました。リーフをたくさん描いてくださった高島大様、アルド・ノーバとリーフが万一結婚してしまった時の子どもを想像して描いてくださったホリ様（ううむ、悪い夢を見そう）をはじめ、送ってくださったみなさん、どうもありがとうございました！　また、山口県の夢幻維蔓さん、自作のパーン＆ディード便せんありがとうございました！

あて先：〒102　東京都千代田区九段南４—７—16　市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部ロードス島戦記商店係

特報　ロードス島戦記
ついにアニメ化決定！
全13巻のOVAとして来年春より順次発売か!?
詳細は次号を見よ

ぼくの部屋は、バミューダ・トライアングルなのだった

水野良戦記 3

今年はずいぶん引っ越しづいた年だった。

まず、５月に長年住みなれた京都を離れ、神戸にやってきた。それから、２カ月ばかりで神戸の別の場所に移った。

そして、ぼくの属するグループＳＮＥの事務所までが、この10月に新しい場所に移ることになった。

引っ越し自体は、専門家がいるのでラクチンなんだけど、そのあと家の中を整理するのはどうしても自分の仕事になってしまう。

商売がらゲームやマンガ、それに本の類が山ほどある。それを整理して本棚に並べていくのは、うんざりするほど面倒な作業。

はっきりいって、ぼくは片づけが嫌いである。ぼくの部屋は友だちのあいだではバミューダ・トライアングルと呼ばれ、おそれられるほど、物がなくなるし、乱雑にちらかっている。

で、未整理のダンボールの山を前に、ぼくは茫然（ぼうぜん）と立ちすくむだけだった。

でも、世の中というのは、よくできたもので、整理整頓の才能を持った人間もいるのである！

で、引っ越しのときには、かならずそういう人に来てもらう。すると、こちらがうろたえているうちに、片づけが終わってしまうというありがたい結果になるのだ。

イラスト／ふじたゆきひさ

クロちゃんの

RPG千夜一夜 Vol.27

墓場に埋もれた財宝の山

財宝を手に入れようと思ったら、兵隊がどっちゃりいるどこかのお城やドラゴンのいる洞くつなんかをねらうより、墓荒らしのほうが楽だろう……なーんて考えはあまいのだ。盗掘よけのトラップや亡者の呪い、命が惜しかったらやめておきな！

黒田幸弘

第154夜 UFOのつくったお墓？

昔から権力者は、自分の権威を庶民にわからせるために、いろいろなもので飾りたてるんだ。たとえば王様が宝を集めるのも、宮殿を飾りたてるのも、美女をコレクション（？）するのも、みんな自分とその一族に箔をつけるためなんだよ。

そんなことをしてると、やがていきついてしまうのが、巨大なお墓なんだ。山のような、庶民が見上げるくらい巨大な墓をつくれば、死んだ王様も、その子孫の国王も、みんなエラそうに見えるというわけなのさ。

そんなわけで、どうも昔の王様というのは、巨大なお墓をつくる趣味があったようだね。じっさいに作業をした国民のほうは、苦労したんだろうけどなあ。

「そうですねえ。昔の人はロクな機械もないのに、エジプトのピラミッドなんか、よくつくったなあ」

などと感心するのはTくん。まあ、それもそうだね。

「ピラミッドができたのは、エジプトの古王国時代だから、いまから五千年以上も前のことだね」

「五千年！　しかしどうやってつくったんですかね。やっぱりロープやテコで、石を運んだのかなあ？」

「一般的にはそういわれてるよ。しかし別の考えかたをしている人もいるんだ」

「なんです、そりゃ」

「宇宙人がつくった、という説さ」

ドイツのデニケンをはじめとする、超自然事象（ＵＦＯ）の研究家たちは、古代の建築物は、宇宙人がその科学力でつくったのだ、と主張してるんだ。

「うーむ、なるほどねえ。でも、ほんとうかな？」

「やっぱりキミも疑ってしまうか。ボクの意見も同じようなものでね。理屈はわかるけど、どうもイマイチ信じられないんだ」

「そうですよね。だって宇宙人の科学技術があるなら、あんな石積みのピラミッドじゃなくて、超合金のロボットでも残していけばいいじゃないですか」

「だからボクが思うには、もしピラミッドを宇宙人がつくったのなら、その宇宙人はまだ子供で、たんに積み木遊びをしてただけなんだと思うよ」

第155夜 あの世より財宝

まあ、それにしても昔の王様は、むちゃなことをするもんだよ。なんせ巨大な墓というのは、なにもピラミッドだけじゃなくて、それこそ世界中にあるんだ。そもそもわが日本にだって、前方後円墳という、いまだに用途のよくわからない、奇妙な形をしたお墓があるじゃないか。

さすがに日本の前方後円墳では、宇宙人がつくったと主張する人はいないようだね。なんせ遠くから見たら、あれはただの丘みたいだからなあ。

「でも、大阪にある仁徳天皇陵なんか、まわりに堀がほってあるし、あれはあれでけっこう手をかけたお墓だよ」

 イラスト／中野豪

といったら、Ｔくんも学のあるところを見せたんだ。
「仁徳天皇って、たしか古代の名君といわれてたんじゃないですか」
「まあ、そうなんだけどね。でももしあの古墳が、ほんとうに仁徳天皇の墓だとしたら、ちょいとおかしい気もするんだ。だってあんな巨大な墓をつくれば、民衆の苦しみは相当のものだろう。人民にそんな苦労をさせる王様が、はたして名君なのかねえ」
「ふむ、そういう考えもありますね」
「しかしなにしろ日本の古墳は、宮内（くない）庁が学術調査さえ許してくれないから、実際には誰の墓なんだか、ぜんぜんわからないんだよ。だからこの問題は、いつまでたっても結論がでないんだ」
それに比べてエジプトでは、なんせピラミッドをつくった古王国なんて、もう何千年も前に滅亡してしまってるから、とくに禁止する人もいない。やがてイギリスやエジプト政府の調査が入って、誰のピラミッドだとか、内部はどうなってるとかいう、いろんな事情がわかったんだ。
「ふーん、それでピラミッドの中身はどうだったんですか」
「いやあ、これが豪華だったらしいんだ。なにしろエジプト人は、死後の世界があることを信じていたから、ファラオ（エジプトの王様）が死後の世界にいっても困らないように、ほとんど宮殿の中身と同じような豪華な部屋をつくったんだ。家具や乗物なども、黄金のものを用意してたようだよ」
「ようだよ、といいますと？」
「それがね、ピラミッドの財宝は、ほとんどが墓荒らしに盗まれてしまったんだ。有名なツタンカーメン王の墓を除くと、あとはロクな遺跡は残ってないんだよ」
「うーむ、むちゃくちゃな話だなあ。でも黒田さん、ちょっと変ですよ。その墓荒らしどもは、死後の世界で盗掘（とうくつ）の罰を受ける、なんて心配はしなかったんですかね」
「そこがよくわからないところさ。ひょっとすると、死後の世界を信じていたエジプト人というのは、王様や貴族だけで、庶民はそんなこと、だれも信じてなかったのかもしれないね」
「うーん」
「あと、もうひとつ考えられるのは、死後の世界の恐怖よりも、この世での財宝への欲望のほうが強かった、ということかな」
「ありそうな話ですね……」

第156夜 墓の中には何がある？

この墓荒らしのネタが、ＲＰＧのシナリオになることもあるんだよ。そもそも事件の発端は、ある小さな王国。この国は領土も狭いし、人口も少ないくせに、商業で栄えた都市のおかげか、王家にやたら金がある、というウワサを、とある盗賊が教えてくれたんだ。
「ほんとうに金があるのか。宮殿がやたらと豪華なのかい？」
「ああ、かなり豪華だよ」
「ハデな衣裳を着てるとか」
「うん、宝石をやたらとつけてるね」
「そりゃいいや。さっそくいただきにいこう！」
「ただし、問題がひとつあるんだ。金持ちなのはいいんだけど、どうもそのせいで、衛兵の数が多いようなんだ。へたに宮殿に忍び込むと危ないぜ」
「おい、それじゃどうしようもないじゃないか。まさか戦争をしかけるわけにいかないし」
「ふっ、甘いな。ようするにこの国王は、あちこちに財宝をバラまいてるんだ。だからその一部をいただいてくればいいのさ」
「どこから？」
「あの国は死後の復活を信じてるんだ。だからこのあいだの先代の国王の葬式でも、復活したときに不自由しないように、墓の中に宝を山ほど埋めてたよ。あの墓の中の宝なら、簡単にかっぱらえるぜ」
「うーん、墓荒らしかあ」
「幽霊でないだろうなあ。おれ、アンデッドは苦手なんだ」
といいながらも、一行は盗賊にお礼をしてから、その先代の国王の墓にでかけたんだ。
「さて、それじゃ、あたってみようか」
「うーむ、たしかこういった墓には、侵入者を退治するために、いろいろな細工してあるんだよね」
「そうだね、ピットがあったり、クロスボウがしかけてあったりするよ。まあ盗賊ががんばれば、なんとかなるさ」
といいつつ、中に入った墓は、えらく殺風景なんだ。
「おい、どこに財宝があるんだ？」
「この壁には金箔（きんぱく）のあとがあるけどね。どうもこれは、誰かに先にやられたみたいだな」
「盗まれたのか。うーん、しかしまだ残ったものがあるかもしれないぞ」
「何かをひきずって、奥のほうに入っていったあともあるぞ」
「よし、もっと中のほうまで行くぞ」
と、元気よく進んでいったのはいいんだけど、墓の中央にある部屋には、ヒゲを生やした男が待っていたんだ。
「だれだ、きさまは」
「だれだ、とは生意気な。わしはこの墓の主、この国の国王じゃ」

「げっ、すると幽霊！」
「だからいやだといったんだよぉ」
パーティは国王の幽霊と戦闘をしたけど、こいつが強いのなんのって。しかし、あやうく全滅しそうになったところで、敵が声をかけてきたんだ。
「きさまら、命だけは助けてやる。そのかわり金目の物を置いていけ」
「わかりましたよ、しかしなんで国王の幽霊が、金目の物を集めてるんです？」
「わしはべつに幽霊ではない。神の教えどおりに復活したのだ……じゃが、昔のおこないのせいで、いささか地獄に借金があってな」
「はあ、なるほど、昔のおこないですか……それじゃここに埋めてあった財宝は？」
「ぜんぶ悪魔のところじゃな。しかしそれでも足りんので、この墓にお前たちのような、アホな冒険者を集めておるのじゃ」
「へいへい、どうせアホですよ。それではこのへんで失礼したいのですが」
でもせっかくの獲物を、そう簡単に解放してくれるわけがないよね。
「待て。お前たちの全財産を、急いで持ってくるのじゃ。さもないと呪いをかけるぞ」
「うー、わかりましたよ」
「それから地上にもどったら、先代の国王の墓には、莫大な財宝が埋めてある、という宣伝をしてこい。わかったな」
ほうほうのていで地上に出たパーティは、しょうがないので、ほかの冒険者を見つけると、
「やあ、景気はどうだい。じつはうまい話があるんだ。先代の国王の墓に、ものすごい財宝が埋められたって知ってるかい……」

墓の中には天地がある

東洋での有名な墓といえば、初めて中国を統一した、秦の始皇帝のお墓が有名だね。完成したときには、高さが115メートル、周囲2000メートルというから、これはもう、ちょっとした山だよ。
この始皇帝という人は、頭はよかったんだろうけど、いささか誇大妄想(こだいもうそう)の気があったようなんだ。だから国を統一したあとは、不老不死にあこがれて、インチキ仙人にだまされたりしたんだ。この仙人のひとりが徐福(じょふく)という男で、「東の海に浮かぶ蓬莱(ほうらい)島の仙人に会いにいく」などといって船出して、日本に来たのではないか、という説もあるんだ。
しかし、始皇帝がほんとうに不老不死になるつもりなら、墓なんかいらないはずだよね。なんか矛盾があるんだけど、そこは皇帝の威厳を保つためか、この墓の中はまた、あきれるほど豪勢なものだったらしいんだ。
なんでも墓の中には宮殿の模型があり、始皇帝の死後の生活が不自由しないようになってたんだ。さらにはミニチュア版の中国大陸がつくられていて、川や海には水銀が流れ、天空には宝石や金銀でつくった太陽や月、それに星が置かれていたんだ。さらに宝石を刻んだ植物や金銀でつくった動物もあったというから、これはもう死後の世界がないのなら、むりやり再現してしまおう、という考えみたいだなあ。
それではこの始皇帝のお墓は、いまはどうなっているかといえば、じつは司馬遷(しばせん)の『史記』に記録が残っているだけなんだ。秦帝国が滅亡するときに、まだ続いていた工事が中止されて以来、荒れるままになってしまって、いまではどの山だかわからない、というんだから、なんだかむなしい話だなあ。

身から出たサビ

そんなわけで、秦の始皇帝の財宝というのは、どこにいってしまったんだろうね。しかし墓場にしまわれた宝というのは、ときにはもっと、むなしい場合があるぞ。

●

「おい、北の王国に伝わる、魔剣の話を知ってるかい」
「なんだい、それ？」
「知らないのか、しょうがないな。北の王国では、千年ほど前にひとりの剣士が、魔道師の呪いのかかった魔剣で暴れまわったことがあるんだ。みんなでやっとのことで剣士を倒したんだけど、あとに魔剣が残ってしまった」
「ふーん、それで」
「その国の魔法使いが、剣を調べてみたら、この魔剣はあと千年もすれば、呪いが解けてすばらしい剣になるだろう、ということだったんだ。そこで国王はその魔剣を、とある洞くつに封じ込めたというわけなのさ」
「そりゃいいや。すぐ取りにいこう」
「やだなあ、まだ呪いが解けてなかったらどうするんだ？」
しかしファイターは単純なやつが多いから「名剣が手に入る」と聞いたら、もうじっとしてはいられない。ただちに出発だ！
「ほんとうにこの洞くつか」
「まちがいないよ」
「呪いは大丈夫なんだろうな」
「ああ、ちょうど今夜で千年たったところだ」
「じゃあ、いこう」
というわけで、まがりくねった洞くつを、汗まみれになって苦労して歩いていくと、やがて祭壇が見えてきた。そしてその壇上には、青白い光のバリヤーに包まれた剣が！

「あれがそうか」
　と、おもわずかけ寄ろうとしたファイターを、魔法使いが止めた。
「まて、バリヤーがあるということは、呪いはまだ解けていないようじゃ。もう少し待つのだな」
　そしてしばらく待っていると、青白いバリヤーが徐々に薄れだし、やがて消えた。
「やった！　ついに手に入れたぞ」
　とファイターが汗をちらしながら飛びつく。そして剣をふりかざすと、魔剣はたいまつの光を受けて、キラリと光り……。
　そして、その次の瞬間、まっ赤になってくずれ落ちてしまった！
「わっ、なんなんだ、この剣は！」
　魔法使いが、くずれた赤い粉を手に取ってみる。
「ふうむ、これはサビじゃな。どうもその剣は、バリヤーが解けた瞬間に、お前さんの汗の水分のせいで、千年分のサビをいちどにくらったようじゃ」
「こんなものがなんの役に立つんだよ。どこが魔剣だ、もう！」
「そう怒るな。じつはこの先の別の洞くつに、五百年前に封じ込めた呪われた宝石があるんじゃ。いくらなんでも、こいつはサビることはないじゃろう」
「まったくもう、いいかげんにしてくれよ」
　といいながら引き揚げるパーティのよろいからも、赤い粉がちらほら。サビって、金属にくっつけたままでほおっておくと、どんどん移るんだよね！

ドラゴンの墓場

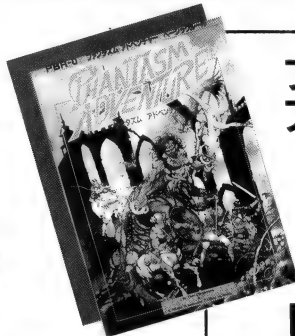
　象の墓場って知ってるかな。死にかけた象は仲間から別れて、ひとりでとある谷間に行く、という伝説があるんだ。その谷は、はるか昔からそこで死んだ象たちの骨と、残された象牙でいっぱいで、そこから象牙を運んできた者は、象牙を売って大金持ちになれるんだそうだ。たぶんアフリカの伝説なんだろうけどね。
　しかしＲＰＧのマスターにとっては、伝説だろうとなんだろうと、利用できないものは存在しないんだ。
「きみたちは霧につつまれた谷間にやってきた。あたりにはドラゴンのウロコがちらばっているぞ」
「ということは、ドラゴンがいるんだな。この世界はドラゴンだらけじゃないか」
「そんな文句をいっているうちに、ほら、ドラゴンだぞ！」
「えっ！」
「でも、こいつは死にかけてるんだけどね」
　とマスターがフォローを入れたのに、パーティは全員で死にかけたドラゴンをやっつけてしまった。
「おいおい、むちゃなことするなよ」
「いや、死にかけていようがドラゴンはドラゴンだ」
「このあいだみたいに、不意打ちをくらっちゃかなわないからな」
「へいへい、それじゃその向こうには、くさりかけたドラゴンの死体があるよ」
「攻撃だ！」
「ドラゴン・ゾンビかもしれないぞ！」
　こんな調子でその向こうにあった、ドラゴンの骨もぶちこわしてしまったんだ。
「アンデッドのドラゴンかもしれないからな！」
「もうかなわんなあ。しかしそんなことをしているうちに、谷の入口にドラゴンが数十匹集まってきたぞ」
「げっ、なんなんだ！」
「その中の偉そうなドラゴンが、わしたちの墓場をけがすとは、不届きな人間どもめ、といっているよ」
「墓場？　ドラゴンの？」
「そうじゃ、ここはドラゴン族の、神聖な墓場なのじゃ。ここで安らかに眠っていたドラゴンに、なんということをするのじゃ。覚悟はいいな！」
　といわれても、覚悟を決めるパーティじゃない。必死に抵抗して、ボロボロになりながらも逃げ出したんだ。
「おい、マスター、あそこはいったいなんなんだよ」
「だからドラゴンの墓場だよ。あそこは象牙、じゃなくて、龍の牙が取れるという、冒険者にとっては夢のような場所なんだぜ」
「しまった、そうだったのか。龍の牙なら、たしかに象牙よりも貴重そうだな」
　と悔やむパーティのなかに、ひとり冷静な奴がいたんだ。
「へん、そんなのインチキに決まってるよ」
「何がトリックなんだい？」
「考えてみろよ。龍の牙なんて、すさまじく固いじゃないか。オレたちが死物狂いで持って帰っても、象牙とちがって、固すぎてだれにも加工できなかった、なんてオチになるに決まってるよ。そうだろ、マスター」
「……ばれたか!!」

わこんにちは、わきあかです！
かども、かつらです
わこのコーナーに届くおたよりも、回を増すごとにふえていき、担当者一同、うれしい悲鳴をあげてます。その反面、わずかなハガキしか採用してあげられないのが残念で……
かわがRPGの王国(そういえば、まだ王国の名前がなかったんですね)では、国民のみんなの意見をなるべく取り入れたいと思ってますので、皆さんも、どしどしおたよりくださいね。では、今回もはりきってまいりましょう！　めざせ増ページ!!

〈宛先〉〒102東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル
月刊コンプティーク編集部
「RPGの王国」係

★★★今月の★★★

新作RPG!

日米共同デザインRPGとして、注目の『ファンタズム・アドベンチャー』の、新作シナリオは海洋冒険キャンペーンだ！

ファンタズム・アドベンチャー ～霧雨の島～

(12月10日発売予定)
※写真は『ファンタズム・アドベンチャー』本体のものです

発売元／大日本絵画
価　格／2700円(税別)
問合せ／03-294-7861

『ファンタズム・アドベンチャー(以下ＰＡ)』の、キャンペーン・シナリオ『霧雨の島』が12月にリリースされる。いくつもの島をめぐるという設定には、なかなか冒険心をそそられる。『ＰＡ』ファンはもちろん、そうでない人も、ちょっと見ておきたい１冊だ。

『ＰＡ』が、去年の夏にリリースされたブックスタイルのＲＰＧだということは、ご存じの人も多いだろう。日米共同デザインの作品であることや、プレイヤーが演じられる種族が80種にもおよぶ（なんとスライムや樹人などにもなれる！）ことなどで話題を呼んだＲＰＧだが、その背景世界を語るうえで、視覚的なイメージを大切にしていることも大きな特徴だった（国ごとの貨幣がどんな形をしているのかまで、記述されているようなＲＰＧは、日本ではほかにお目にかかれない)。これを読むと、魔法とテクノロジーが共存し、さまざまな生物や価値観が混在する、奇妙な世界が、イメージできて楽しい。

『霧雨の島』は、その『ＰＡ』のキャンペーン・シナリオだ。ここには25個以上のさまざまな島が用意されており、それらは個々でも完結した小さなシナリオとなっている。さらに島々をめぐっていくと大きなシナリオが浮び上がってくるという構造だ。

そのボリュームはもちろん、ほかのファンタジーとはひと味ちがう『ＰＡ』ゆえに、どんなユニークな設定をもつ島や住人が登場するか、なんてところも楽しみである。

★　★

同じアートボックスから、11月には、『ガンダム・センチェリーＲＰＧ』がリリースされる。これは、モデルグラフィックス誌の人気連載をＲＰＧにしたもので、いわばガンダム世界のサイドストーリー。冒険者は、モビルスーツのパイロットとなって戦場を駆(か)けることとなる。ＳＬＧファンにも楽しめるものを考えているそうだ。デザインは、ＯＲＧの明日川敬。　(文：わきあかつぐみ)

PRESENT
『ファンタズム・アドベンチャー』(本体)&『霧雨の島』(キャンペーン・シナリオ)をセットで3名にプレゼント。投稿ハガキに「PA希望」と書き添えてくださいネ。

 イラスト／わきあかつぐみ
取材協力／角田一成(アートボックス)、明日川敬(ＯＲＧ)

テーブルトークRPG Q&Aコーナー

破壊神の謎!?

◎なにげなく届いた1枚のハガキ。考えようによっては、じつに恐ろしい内容ではあ～りませんか。

じつをいうと、こういったことってのは、よくあることなんですよ。

冒険企画局では、「どどんがど～ん」と叫んでサイコロを振ると、不思議といい目が出るという伝説がありました。この言葉（呪文）に何の意味があるのかはいまだに不明ですけどね（ちなみに、現在この呪文は、使用禁止令が出されています）。

ですから、破壊神（!?）を信仰したプレイヤーにも、何かが起きて当然なはず。くれぐれも神を怒らせないよう、注意しましょう。

これを読んでいるみなさんも、RPGの最中に謎の現象に遭遇したことがあったらぜひおたよりください！

◀東京都／夢見る魔法使い
不思議さと不気味さの漂うハガキを見たとたん、おもわず採用してしまいました（破壊神の力？）

▶▶▶読者の研究レポート

◀東京都／にゅ～む
反響が多かったドラゴンの問題でした。こうして図にしてみるとよくわかりますね

●10月号の公開質問、「アジア地域と西欧でのドラゴンの扱いかた」についてですが、宗教的に“ドラゴン＝蛇”というイメージが、西欧、アジア地域ともに多少なりともあるようです。そこで“蛇”についての考えかたですが、西欧では聖書にでてくる蛇（アダムとイヴの話など）の扱われかたでもわかるように、“蛇＝邪悪”というイメージがあるようです。それとは逆に、アジア地方においては、日本の“白蛇”などのように、蛇を神聖として扱っているようです。ただし、日本で蛇をまつっているのは、タタリを恐れているのではという感もあるので、ひと言に正しき神ともいいきれないと思います。

〈愛知県・相羽克則〉

★　★

●東洋の龍は、もともと黄河や長江のような、大河の象徴だったんですよ。だから、あんなに細長いし、恵みを与えてくれるし、山奥から生まれるし。ところが、西洋の龍は宗教的理由から、邪神になってしまいました。邪悪といったら魔王サタン。サタンといったら地獄。地獄には業火がありますよね、だから竜は“火”なんですよ（それに火は破壊をつかさどったでしょうしね）。北欧神話にでてくるファーヴニルなんて、炎を吐きませんからね（たしか）。何にせよ、蛇は知識（それも禁断の）を知るものとされています。そして、それを求めた東洋人と、いましめた西欧人。この辺が両者のちがいを表しているようですね。

〈北海道・Charlie〉

★　★

●私たちの遊んでいる『T＆T』で、エルフ(女)とドワーフ(男)が結婚し、その子供が10%の確率でみごと成人するかを確かめてみたところ、ひとりだけ成人に達しました。そこで、ドウェルフの能力値修正を、「体力×4／3、知性×1、幸運×1、耐久×8／9、器用×1、魅力×4／3」としてみました。

〈福岡県・不幸の侯爵剣史〉

◎以上、読者からの研究レポートを紹介しました。このコーナーは、皆さんの研究レポートの発表の場として使ってください。おたより待ってます！

今月の公開質問

●テーブルトーク版『ウィザードリィ』についての質問です。このゲームは、ほかのゲームとちがい、敵と出会っても敵の名前がわからないときがあるんです。そういうとき、メタルフィギュアを使うと、プレイヤーたちにいっぺんでバレてしまうので困っています。「使わなきゃいい」と思うかもしれないけど、せっかくお金を出して買ったんだから、有効に使いたいですよね？

〈千葉県・PSYOS〉

◎とりあえず、簡単な方法としては、でたらめのフィギュアを使うのが効果的なのでは？　安直だったかな……？

★　★

●はじめまして。私はマスターをしていますが、プレイ中わからないことがあったので質問します。ファンタジー世界では、ゴブリン、ホブゴブリンがよく現れますが、彼らはどのような生活をしているのでしょうか？　現実のように、家があって仕事をしているのでしょうか？　そのあたりを教えてください。

〈京都府・天空のサムライ〉

◎ゴブリンだって、家族や家はあると思います。勤労に汗するゴブリンもいたっていいと思いますよ。みなさんはどう思います？　今月の公開質問に対するおたよりは、読者の研究レポートコーナーまでお寄せくださいね。

※このページのテーブルトークRPGに関するコメントは、筆者(かつらつかさ)個人の解釈に基づくものです

RPGの王国 おたよりコーナー

みんなのパワーがつまったハガキをどーんと紹介しちゃうおたよりコーナーだぜ！

今月のタイトル画

タイトル画をねらって描いたというこの一枚。おちゃめで元気な魔術師って大好きです

▶埼玉県／かめさく

命をかけてまで美しくなりたいなんて……。女の子って、じつはとっても強いんですね

▲鹿児島県／百草ほのり

これぞ冒険名(迷)シーン!!

今月は、読者のみなさんから送られてきたハガキを使って、冒険名（迷）場面集をつくってみたぞ！ みんなも、彼らと一緒に冒険に出たつもりで、名場面集を楽しんでくださいな

まずは出会いから……

▼東京都／にこにこ

こうして新たなパーティーが誕生するんですね。ところで、40円ハガキに1円玉をはって送っても、消費税にはなりませんよ。メッ！

怪物との遭遇……

RPG笑劇場その1。やれやれ、コボルトと犬の見分けもつかんとは……。テレつつもつきあってるドワーフが、とってもおちゃめ♡

◀大阪府／デューム

謎……？

そうだったのか！ 私も全然気がつかなかったぞお!! で、これのどこが謎なんだろうか……？

◀東京都／賦嶺霧

こんなやつもいる……

き、きゃりおん・くろうらぁ？ か、カリスマじゅうよん？ こんなの絶対かわいくないっ！

▲長崎県／ろーれらい！

つかまった人

RPG劇場その2。こうして宝は魔物の手におちるのであった。ま、仲良しになるよりはマシか

◀熊本県／およたま

そして……

冒険に出る者がいれば、帰りを待つ者もいる。この子もいつかは旅立つ日がくるのかなぁ？ 最後は少しシリアスに決めてみました

◀愛知県／溝脇森彦

タロットコーナー

大野さんはとってもノリのいい人なので、みんなであおると、何でもやってくれます

◀静岡県／大野真実

◎さてさて、読者がかってに始めてしまったタロットコーナーです。なんと今回は、かねてからのリクエストに答えて、大野真実氏がタロットを送ってくれました！ しかし、担当者の存在を無視して、読者が強引にコーナーをつくってしまうなんて、まさに前代未聞の出来事ですなあ。担当の立場を確保するために、冒険企画局でもあっと驚く企画を立ててみせますから、期待しててください！

ところで、このコーナーですが、実在するカードを描くよりも、オリジナルでカードをつくっちゃうほうが楽しいんじゃないかなあ。カードのもつ意味なんかも、みんなで考えるといいと思いますよ。

てなわけで、このコーナーでは、オリジナルのタロットも募集していますから、どしどし送ってください。

RPGフリースペース

ワースブレイド当選発表

ワースブレイド当選者の発表です！ 当選したのは、カッコいいイラストを送ってくれた雷将斗くんを含む、下記の人たちです。

愛知県／雷将斗
広島県／松浦肇
千葉県／常世田裕一

▶愛知県／雷将斗

▶埼玉県／流太
ロードス人気はいまだ健在。待ちに待ったテーブルトークＲＰＧ版も発売されたことだし、今後もロードス島ワールドは、永遠に不滅ですね。

ロードス島よ永遠に……

NEVER GIVE UP!!

◀大阪府／ありたろう
さあ皆さんもご一緒に。"ブロードソードは勇者のしるし。24時間たたかえますか～♪"

新企画案続々登場

▲神奈川県／ガタノトーア
このコーナーの主導権は読者にあります。これはウケる！ と思ったら、かってに始めちゃいましょう

▲東京都／賦嶺霧
やってやろうじゃないか。たくさんきたら、50音順に大発表といこうぜ（２枚目は残念ながら没なのよ）

●毎月ゲームマスターたちで情報を交換する、「ＧＭギルド」をやりましょう！

〈東京都・DABA〉

◎これはぜひやりましょう！ また、これに対抗して、「プレイヤーズギルド」も一緒にやれば、おもしろさ倍増じゃないかな。

★　★

●ＲＰＧの王国の、国名をみんなで決めたら、もっと感じがでるとおもうんですけど……。募集してみませんか？ 〈埼玉県・凱〉

◎あちゃ～。これって、こっちで計画していた企画だったんですが、先をこされてしまいましたね。

てなわけで、王国の名前を大募集しちゃいます！ 君の考えた国名が、ＲＰＧの王国の名前になるかもしれないぞ！ さあ、ハガキを出そう!!

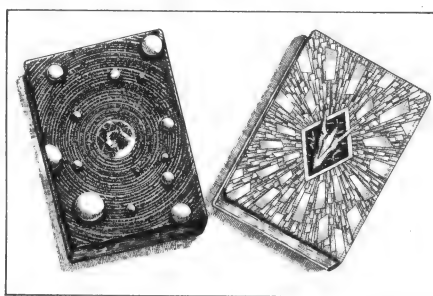
オリジナルRPGワールド・ガイド

ユキリア見聞録 その6 ジュナンおばさんのこと

文＝わきあかつぐみ　イラスト＝大野真弓　©近藤功司／冒険企画局

ユキリアのすべての住人なら、誰でも生涯のうちに、必ずいちどは出会う人物がいるという。エプロン姿で金麦色の髪をした、この女性は、ジュナンおばさんの名で知られる。

出会う人のちょうどひとまわりくらい年上の姿で、現れるのだが、出会った人間が、彼女の正体に気がつくのは、彼女が去ってから、少なくても数日後、あるいは数十年後になってしまうこともあるようだ。

彼女の２冊の有名な著書「竜に聞いた６つの話」と「猫に聞いた６つの話」は、ユキリア中のどこでも見られるもっともポピュラーな本である。これは一種の魔法の本で、読む人によって内容が変わるのだ。同じ人物の同じ本でも、彼が人生上で何か体験するたびに、少しずつ、その内容は変化していく。いいかえれば、豊かな人生を送っている人物ほど、本の内容を豊かにしていけるといえた。

ジュナンおばさんは、もう何十世紀も、ユキリア中を旅していることになる。彼女は、つねにユキリアの人々の心と共に生きているのだ。

〈参考文献〉
「我が足我が家我が翼」フレッチャー・ケイ著
「ユキリア見聞録」作者不詳

へへぇ〜、平身低頭。今月はまた、少ないメニューで、当店ごヒーキの読者（もちろん、いるよネ?）には、すまんこってす。すべては㊞の不徳ゆえ。とはいえ、最近ネタがさびしいのであった。この危機を救えるのはキミしかいない！　とゆーわけで、パソコンゲームの㊙技・攻略・マップなどの情報やQ&Aを待ってます!!　お便り、ヨロシク〜。

RPG QUESTION

サバッシュ

どうぞ、教えてください。ボクは、いま『サバッシュ』をプレイしているのですが、マラメイヤ地方のジンニーヤの館で必要となる「オルムの封印」がどうしても見つかりません。第二指令官も倒しましたし、一応マラメイヤ地方で行ける場所はすべて行ったつもりです。どうかどこにあるのか、教えてください。

〈奈良県奈良市・田村政勝〉

うーん、毎回、言っておるが、持ち物を書いてほしいんだよなー。「オルムの封印」はオルムを倒さなければ手に入らない。だが、ある人から話を聞いてないと、オルムと戦うことはできないのだ。さて、そこでキミにたずねたい。「魔法の開封」は持っておるのかね？　持ってなかったときのために書いておくと、これは金の門で金の魔法使いを助ければ、お礼にくれるぞ。さーて、必要なものが手に入ったら、おつぎは閉ざされた砦に参るとしようか。奥のほうまで進み、封印を解けば、一気にワープ。マラメイヤで見えながら行けなかった北の小島に着くのだ。ここにいる魔法使いヤリーから話を聞こう。その後、オルムの陣を訪ね直してみると、以前とは会話が変わる。これでやっと、オルムと戦えるのだ。まだまだ先は長いぞー。

質問があるのですが……。『サバッシュ』のことです。南ドルゲンスタイン大陸のバスチーユの砦にカギを取りに入ろうとしたけれど、人間では入れないと断わられました。どうしたらよいのでしょうか？　いま持っているアイテムはホワイトルビー、ピスケス、オルジャスのカギ、ドラゴンの瞳、カンシの杖、不幸の手紙、タウルス、北ドルゲンの地図、レオです。

〈広島県福山市・つるさん〉

おい、もしかして、持ち物を書くのに、適当に省略しているのじゃないかね？　だが、まあ、いいだろう。とりあえず、キミはカーリャのウロコを持っていないものとして、話をしよう。これは、ドルゲンスタイン地方に来る前に手に入れておくべきものだったのじゃよ。入手場所は、アルフールの大要塞。最高指令官たち3人を倒した先にある5つの宝箱のひとつのなかにあるぞ。このカーリャのウロコを使えば、モンスターに変身できるのだ。この後にも何度か、これが必要になるので、まだ持っていないのなら、早く取りに行きたまえ。

ウィザードリィ4

いま、『ウィザードリィ4』をやっていて、はまっています。コズミックキューブを抜けて地上に出たのですが、ブルーブラッドスペシャルの材料になる「かき混ぜ器」というのがみつかりません。いま行けるところには全部行ったのですが……。どうか教えてください。お願いします。

〈広島県呉市・遠藤啓悟〉

これはみんなの悩みのようで、埼玉県の井上君、石川県の瀬戸君、群馬県の岡庭君からも質問が来ておったのう。このアイテムは『ウィザードリィ1』でもおなじみのアイテムじゃったな。みんなもさんざんお世話になったろう。さーて、どうすれば手に入るのか？　これは戦いで敵から奪い取らねばならん。その敵とは、地上2階に現れるつよーいパーティ。出てくる場所は決っておるから、その気で探せば、必ず会えるだろう。

『ウィザードリィ4』をやっています。MRONのヒントで、地下奥深くまで行ったんだけど、そこにいる黄色い服を着た人に出題される問いの答えがわかりません。教えてください。ついでに、もうひとつ。かき混ぜ器がみつかりません。どこにあるのでしょうか？

〈兵庫県小保郡・久保直樹〉

げ!?　なんと、あそこまで行ってしまったのかね、キミは。かき混ぜ器を持ってないくらいだから、まだまだ、エンディングには遠いところにいるというのに、あの秘境の地へまぎれこんでおるのか。かぎ混ぜ器は上の遠藤君への答えを見ておくれ。さ

て、キミのいるところは、もっとも難しいグランド・マスター・アドベンチャーのクエストじゃ。ここでは、今後さまざまな問題を出されることになるんだが、答えとなる単語にはある共通点があるのだよ。ズバリ言ってしまうと、人間の体の一部（ただし最後の質問を除く）。なかには同じ答えがあったり、「右」とか「左」といったことまで関係しているものもあるので、よーく注意すべし！　なお、参考までに言っておくと、あるアイテムを持っていないと、途中までしか行くことはできんぞ。

宇宙からの訪問者

クはいま『ソーサリアン・宇宙からの訪問者』をやっています。そのなかのシナリオ２「海は広いな」で、王様から投網をもらったのですが、しかけるところが「？」です。「海にもぐって右に３、海上に出て左に１、そして再び海中にもぐる」というのがさっぱり、わかりません。どうか、おせーてください。

〈東京都大田区・平林貴夫〉

らら、海のなかでみんなでアップアップしているようね。三重県の大庭君、同じく三重県の近藤君、北海道の黒い魔術師君も悩んでるところなのか。さて、みんながわからないのは、この３とか１という数字の単位ね。これは画面の数なの。つまり、海中にもぐって右へ３画面行き、そこで海上へ上がり左に１画面分歩き、そこでまた海中へもぐれば、そこが問題の場所。あのね、よーく聞いていると、１画面歩くたびに音が出ているのがわかるハズよ。これを参考にするとぐーんとラクになるでしょう。じゃ、みんな、がんばってねー！

先月の『リップスティック・アドベンチャー』に並び、質問の絶えない『ポッキー』のお助けスペシャルをやります。質問の集中しているところを重点的にやりますが、順不同、氏名略ですのでよろしく。

“犬から「メガネ」を取り返せない”

室内プールで犬が泳いでいるところを見たんだろうけれど、取り返すところは別なんだ。この場合、２つの条件を満たす必要があるんだけれど、細かく説明すると大変なので、ヒントを書いておこう。

①体育用具室に行ってみよう。
②更衣室で女の子を助けてやって、彼女のセーラー服を借りよう。
③そうして用務員室へ行き、生徒委員長をごまかして……。それと、セーラー服のままだと後でマズイから、気をつけよう。

“落し穴から抜けられない”

ズバリ、必要なアイテムは「ろうそく」と「ライター」。これらが揃っていなければ、残念ながらやり直し。「ろうそく」はわりと簡単に手に入るけれど、「ライター」はちょっと気づきにくい。入手法は、本館横にいるみゆきの前で煙草を吸えばいいのだ。でも、何度も穴に落ちてガスが切れてしまったらどうしようもないよ。

“放送室に入れない”

ここに入るには「鍵（２）」が必要だ。この鍵は美紀が持っていて、職員室であることをすると彼女に会うことができる。その後で１階のトイレに行ってみよう。「金さし」を持っていれば、そこで「鍵（２）」を手に入れることができるだろう。

“貞操帯の鍵が見つからない”

貞操帯の鍵は「鍵（１）」なんだ。これは職員室の山吹先生が持っているんだけれど、手に入れる際には２つの条件を満たさなくてはならない。

①美紀を閉じこめておく。これは「鍵（２）」を手に入れたときに手元にあるものを使えばいい。
②校長室からあるものを取って来る。

この段階になっていれば、なんなく取れるはず。

“保健室に入れない”

さゆり先生が入口でがんばっているから、そのままではどうしようもない。ではどうしたら、なかに入れるのか？　答えは簡単、先生本人に動いてもらえばいいんだ。必要なのは「鍵（２）」。この鍵は放送室の鍵でしょ？　あとはトオルの声ではバレちゃうことを考えて行動すればいいだけだ。

“くるみの下着が取れない”

そのまま取ろうとしたら、起きてしまうのは当り前。それだったら、眠らせたままで取ればいいだけのこと。そーいったことに使えるアイテムがあったでしょ？

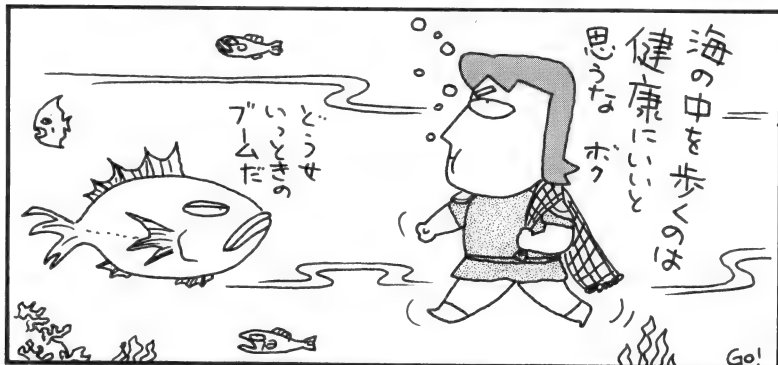
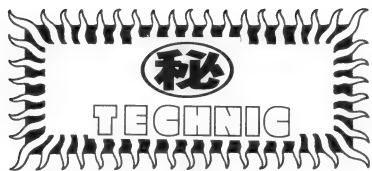
“下着は３組揃ったが、このあとどうしたらいいのか……”

「化学室前の穴は越えられない」って決めつけてないかな？　とある長いアイテムを使えば越えられるのだよ。手元に持ってないか見てみよう。

あと、ゲームを解くのに直接必要ではないアイテムとして、湯呑・ロープ・あんぱん・幸運の鍵がある。でも、前の２つはそれなりに役に立つかもしれないぞ。使いみちは自分でいろいろ試してみてね。

このゲーム、最短ルートを通ればクリアするのはかなり早い。でも、寄り道してもおもしろいから焦らずにがんばろう。

SPECIAL

ニュージーランドストーリー

X68000

『こニュージーランドストーリー』の隠し技、「デバッグモード」への入り方を発表しまーす。

方法は簡単。UNDOキーを押しながら立ち上げるか、イニシャル登録ですべて「SPS」と入力するだけでいいのです。そうしてゲームを始めると、画面左上に「Round1」と表示されていますね？ そう、これがデバッグモードなんです。

使用できるキーの説明です。

●F1……武器セレクト
弓、爆弾、レーザー、魔法の杖が選べます（押すたびに変わる）。

●F2……風船のコントロール
風船に乗ったとき、風船をジョイスティックでコントロールできます。また、風船の慣性をなくします（ジョイスティックのアイテムを取ったときと同じです）。

●F3……スピードアップ
移動速度が変化します（ターボのアイテムを取ったときと同じです）。

●F4……無敵モード
一定時間だけ無敵になります（薬ビンのアイテムを取ったときと同じです）。

●F5……タイムストップ
一定時間だけすべての敵が停止します（時計のアイテムを取ったときと同じです）。

●F6……ブック・オブ・デス
敵を全滅させます（本のアイテムを取ったときと同じです）。

●F7……ワープ
その面のゴールまで飛んで行けます(鏡のアイテムを取ったときと同じです)。

●F8……コイル
風船に乗った敵を跳ね飛ばすことができます（コイルのアイテムを取ったときと同じです）。

ＥＳＣキーでポーズがかけられるのは通常のゲームと同じですが、このときにジョイスティックの左右またはテンキーの４、６で面セレクトができます。セットを終えたら再び、ＥＳＣキーを押しましょう。

オマケ：じつは再復帰できる天国面もあるんですよ。天国シーンではキャラクターの頭上に「天使の輪」がついています。そして天国にはもちろん、神様がいます。でも、神様のところは危険……。

この天国面には3-1以降のマップやワープ面で、最後のプレイヤーが死んだときに行けます。それと天国面には抜け道があり、プレイヤーが死んだ面のつぎの面に再復帰することができます。ただし、5-4で死んだ場合にはスタートからの再復帰となります。

天国面にはＡ、Ｂ、Ｃ３種類あり、どの面で死んだかで行ける面がちがいます。

3-1〜3-4：天国シーンＡ
4-1〜4-4：天国シーンＢ
4-4の船（後半）：天国シーンＡ
5-1〜5-4：天国シーンＣ

そのほかにワープでしか行けない、ＳＨＡＲＰ＆ＳＰＳ面もあるから捜してみてください。ＳＰＳオリジナルのエンディングもあります。

ゆーわけで、メーカーのSPSさんから㊙技を教えていただきました（感謝多謝）。おかげで私もエンディングを見ることができた（ワープと無敵を使いまくって……）。

キャラクターがかわいくて好き♡だけど、先へ行けないという人（私がそう！）は、これでもう安心!? だ。

銀河英雄伝説

PC-9801シリーズ／
PS-8801SRシリーズ

艦隊数を増やす方法を見つけました。

同種の艦隊同士の補充をする際、双方の艦隊数の和が10未満だったなら、補充しようとした艦隊は65000を越し、もう一方は最大艦隊数まで復活してしまうのです。

この異常な数の艦隊は、なぜかミサイルや戦闘機の攻撃は大した効果はありませんが、ビーム攻撃が強力なのです。

〈京都府綴喜郡・奥田浩一郎〉

ゲームでわりとよくあるフラグチェックの甘さを突いた㊙技だ。それにしても65000隻もの艦隊で攻撃したら、敵がラインハルトだろうが、ヤンだろうが一発だぜ。

電脳学園

PC-8801SRシリーズ

オタクなクイズに悩んでいるキミに捧げる、便利な隠しコマンドだぞっ！

●ＥＳＣ＋ＧＲＰＨ＋ＣＴＲＬ＋Ｑ
アドベンチャーシーンからクイズシーンへ行く（これで人の話を聞かなくてすむ）。

●ＥＳＣ＋ＧＲＰＨ＋ＣＴＲＬ＋Ｓ
クイズのシーンでポーズがかかる(これでいくらでも時間をかけて考えられる)。

●ＥＳＣ＋ＧＲＰＨ＋ＣＴＲＬ＋Ａ
な、なんとかってにクイズが正解になる！(これですぐに解ける)。

〈東京都新宿区・いなむら氏〉

確かにこいつはスゴイ技だ。しかしなぁ、この技使ってＨ画面だけ見てウハウハしてるってのも情けないぞ。どーしても先に進めない人だけが使うようにしてくらはい。でも、最近の高校生なんかにはちょっと難しいクイズかもしれないとは思うのであった……。

情報・質問募集中！

送り先／〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷ＫＴビル
コンプティーク編集部内
「おせーてあげる♡」係

AVG WORLD
HYPER GENETIC CIRCUIT
PANGAEA
パンゲア
文・松枝蔵人
画・吉富昭仁
第十二話

PART 1

怪しいヒッチハイカー

メドウズ、ルル、ヨースケの３人がバハマの島を脱出してから数週間が経過した。

――ここは北米大陸西岸、アメリカとカナダの国境からわずかに北上したロッキー山脈の山中である。深夜、谷あいの曲がりくねった道路を、あかあかとヘッドライトをともした大型輸送トラックが疾走していた。

毛むくじゃらな腕をむきだしにしてハンドルをあやつっている運転手が、となりの助手席の男に酒くさい息をはきかけながらたずねた。

「あんた、東洋人かい？　日本人ってことはねえよな。だって、このあたりの木材は、みーんなやつらが買い占めていきやがるんだ。大金持ちの日本人なら、あんたみたいに、その木材を切りだす作業員になろうなんて考えるわけがねえもんな」

運転手が指さした道の両側は、黒々とした針葉樹林がどこまでもはてしなくつづいている。

助手席の男は、顔を隠すようにカウボーイハットをまぶかにかぶり、古ぼけた革ジャケットのえりをたて、ジッと前方の闇を見つめたまま黙りこんでいる。

やがて道のかたわらに大規模な製材所が現れた。深夜にもかかわらずこうこうとともされた水銀灯が、日本の企業名が書かれた看板を浮かびあがらせている。

トラックは、材木が山のように積まれた広大な敷地の端に停車し、助手席の男をおろした。

「やとってもらうんならあそこの事務所へ行きな。だが、まだ起きてるやつなんていねえぜ。この寒空に、朝までどうする気だ？」

「だいじょうぶだ。ありがとう」

男はそっけなく礼を言い、数百キロ先の町へ食肉を運ぶトラックを見送ってから、おもむろに寝静まった製材所の構内を歩きだした。運転手の示した事務所とは正反対の方向だが、男の足取りには迷いもためらいもない。

深い森林との境界に、山奥から材木を運びおろすケーブルの操作所がポツンと建っている。男が小さくノックすると、ドアのむこうから眠たげな声が問いかけてきた。

「こんな真夜中に、何の用だ？」

「わたしだ――」

男がカウボーイハットをとると、みごとな長い黒髪がサラッと肩のうえにすべり落ちた。

「お、王子⁉」

インディアンのような赤銅色の肌をした老人が、目をまんまるく見開いた。その驚きの表情は、たちまち喜びでク

前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィは、大多国籍企業の令嬢ルルの親捜しに同行してアンデスへ。インカ帝国の幻の都ビルカバンバに到着し、謎の魔法陣〝ビッグ・ジェネレイター〟を発見するが、インカ人の子孫アタワルパと衝突。救助に来たはずの爆撃ヘリの無差別攻撃でビルカバンバは崩壊。おとりとなったアタワルパを救うため計略によってヘリを撃墜したイージィは行方不明になる。メドウズに率いられたルルとヨースケたちは、世界征服の野望をいだくヴァルハラ建国軍に捕えられバハマに護送されるが、命からがら脱出に成功する――⁉

シャクシャになった。
「ご無事だったんですね。ビルカバンバへむかうと連絡があったきり、その後なんの消息もなかったので、わたしどもは気が気でなかったんです」
「そうか、部下ももどっていないのだな。メドウズは約束をやぶるような男ではない。すると、やはりラインバックの私兵に捕まったのか……」
　アタワルパがつぶやいた。
「なんですと？」
「いや、くわしい話はあとだ。ここのケーブルの仕組みは、まだ製材所の連中にカンづかれてはいないだろうな？」
「はい、もちろん。すぐに——」
　アタワルパは、トラックをおりてからずっとかついできた、かなり大きく重そうなバッグを先にゴンドラに押し上げ、自分もつづいてとび乗った。
　ケーブルがわずかなうなりを伝えてピンとはり、ゴンドラはゆっくりと漆黒の闇へすべりだしていった。
　何十メートルもの高さに立ちはだかる暗い針葉樹の間をグングンと上昇し、やがて森を眼下に見おろすほどの高度に達する。山嶺を風が吹きぬけると、木々の鋭いこずえがいっせいに一方へなびく。さえぎるもののまったくないゴンドラの上は、それこそ身を切られるほどの冷気にすっぽりつつまれる。
　が、アタワルパのすんだ瞳は、虚空をヒタと見すえたまま動かない。晴れわたった空は、数かぎりない星で埋めつくされている。ゴンドラをつるすケーブルさえなければ、彼は木の舟に乗ってひとり星に帰る、ファンタジックな伝説の中の王子と見えたかもしれない。
　険しいロッキーの山をいくつか越えたところで、突然ゴンドラがピタリと停止した。終点まではまだ数キロ、地上からも数十メートルの高さがある。アタワルパはあわてる様子もなく、懐中電灯を下にむけ、数回規則的に点滅させた。
　すると、針葉樹の間からも、同様の合図が返ってきた。
　アタワルパは手動でゴンドラをその近くに移動させ、緊急避難用のロープを取りだした。荷物のバッグを先端に結び、それを抱きかかえるようにして

ゴンドラから身を躍らせた。
　ロープは電動式でアタワルパとバッグをふわりと地上に送りとどけた。結び目をとくと、どういう仕掛けになっているのか、ゴンドラがロープをまた元のように巻き上げ、下の製材所のほうへもどっていった。
「王子、お帰りなさいませ」
「お待ちしておりましたぞ」
　着陸地点にいちはやく駆けつけてきた者たちが、うれしげに声をはずませて口々にことばをかけてきた。
　アタワルパはきびしい表情のまま、出迎えの者たちを見まわした。
「わたしひとりがのこのこ帰ってきてしまった。おまえたちは怒っているのではないか？」
「とんでもありません。王なき今、アタワルパ王子はわれわれに残された唯一の希望なのです」
「そうですとも。味方が全滅したとあれば、よほど熾烈な戦いだったのでしょう。それを生きのびてこられた王子の卓越したお力と強運こそ、われわれにとってなにより心強く、よろこばしきもの……」
「ありがとう。だが、わたしがビルカバンバをなんとか脱出できたのは、力や運のおかげだけではない——」
　アタワルパは、そう言って足元のバッグを開いた。
「ほら、これがわたしを危機から救ってくれたものの正体だ」
「えっ——!?」
　インカの男たちは、キツネにつつまれたような顔で大きなバッグの中をのぞきこんだ。
　そこには、毛布で体をくるまれた無邪気な少年の寝顔があった。
「へ、へ……へっくしょん！」
　冷たい外気にさらされて、少年が大きなクシャミをして目をさました。
「アレ、こ、ここは？」
「カナダのブリティッシュ・コロンビア州、ロッキー山脈の山中だ。アンデスを追われたインカびとがたどり着いた、最後の土地だよ、イージィ」
　イージィはギョッと目を見はった。
　まるで歴史映画の一場面のように、古代風の民族衣装に身をかためたインカ人たちが目の前に立っていた。そのむこうには、じょじょにひろがりゆく夜明けの光の中に、高い針葉樹の森にかこまれた湖が、神秘的な霧をたたえてひっそりと横たわっていた——。

PART 2

さいはての街から……

（よく生きのびられたものだなァ。もう一度こんなふうに太陽の光をあびられるなんて、ぜんぜん思ってもみなかった……）

「イージィ、もう寝てなくてもだいじょうぶなのかね？」

アタワルパが部屋に入ってきた。

イージィは山小屋風の木組みのテラスの端にたたずんで、外の風景を眺めやっているところだった。

「ええ、だいぶ元気になりました」

アタワルパは、部屋中ところ狭しと積みあげられた世界中の書物や雑誌類、レコードなどを乱暴にかき分けて、イージィのそばへたどり着いた。

この、驚くべき膨大（ぼうだい）なコレクションはすべて、アタワルパが小さいころから夢中になって集めたものだという。彼が自嘲（じちょう）ぎみに『世界の果て、時の果て』と呼ぶ、この狭く閉鎖的な土地に生をうけたことが、おそらく「世界を知りたい」というやみがたい熱情にかりたてたのにちがいない。

「おかしなところだろう、ここは？」

アタワルパがたずねた。眼下の狭い沢ぞいに階段状にのびている奇妙な集落のことをさしているのだ。インカ人がひそかにこの地に建設した王国だ。

ネオ・クスコ——

「そうですね。でも……」

イージィは、うまくことばが選べずに口ごもってしまった。

アタワルパがそもそもこの土地のことを愛しているのか、嫌悪しているのか、その神秘的な表情からはどちらともとれなかったのだ。彼が気にいるようなうまい返事をする自信が、イージィにはなかった。

実際、見れば見るほど奇妙なところだった。

周囲をとりまく環境は雄大である。根元の直径が4、5メートル、高さが6、70メートルもあるモミの木が、数かぎりなくどっしりと大地に根をはり、高々と天をさしている。木々の間から、雪どけの水をまんまんとたたえた湖面が、春の陽光をキラキラと反射している。白い雪をかぶったカナディアンロッキーの山々は、まぶしい雲をまといつかせ、遠く近くいくえにもおり重なってそびえ立つ。

しかし、丸太造りのインカ人の家々は、その風景とピッタリ調和しているようでいながら、よく見ると違和感のかたまりなのである。

その最大の理由は簡単に察しがつく。人目をしのぶことが最優先されているのだ。平らな広い場所をさけ、モミの巨木がつくる日陰に、肩をよせ合うようにして家を建ててある。当然、屋外での活動はほとんどない。目立たないようにつけられた急な狭い坂道を行き来する人は、だれもが黙りこくって急ぎ足で通りすぎる。

だが、人々が遅れた貧しい暮らしをしているのかといえば、まったくその反対である。外の世界を相手にするような活発な生産や経済活動はもちろんないが、森の奥には集落の全人口をまかなうに十分な食糧をつくりだす人工的な生産基地があるらしい。肉も魚も野菜も、新鮮で豊富だ。生活の電化もかなりすすんでいる。ただ、光や熱が外部にもれ出さないよう、つねに細心の注意がはらわれているだけだ。

このような見かけとのギャップに加え、やはり長い年月にわたって外界と断絶してきたせいか、古代と現代が不思議に調和した独自の文化が形成されていた。

「そもそもビルカバンバに逃れた者たちは、ほとんどが王族と家臣、その召し使いたちだった。古きインカの誇りが今もここには残っている。そして、良くも悪くも、われわれの生き方を規定しているのだ……」

アタワルパは、このネオ・クスコの街を、誇るともあざけるともつかない口調でそう説明した。

彼は18のとき、世界についての自分の膨大なコレクションとこの街に見切りをつけ、放浪の旅に出たという。北米とヨーロッパ、アジアをめぐり、連れもどされた後、ふたたび父である王を説いてイギリスに留学した。

「世界はいつもあのむこうにあった。それをこの角度でしか見上げられないことにあきあきしたからさ」

アタワルパは、彼方の山のいただきをかすめる雲を指さした。

（彼は、王子である前に、一個の人間としてインカの運命と対決しようとしているんだ……）

イージィの脳裏に、ふとそんなことばが浮かんだ。

そのとき、アタワルパの胸元の紋章入りのバッジが赤く点滅した。

「イージィ、今からおもしろいことがはじまるぞ」

どこからかウィーンとかすかな機械音がして、急にテラスにさしていた日光がかげっていった。頭上に遮蔽板（しゃへいばん）がせり出してきたのだ。

「何が起こっているんですか？」

「あれを見てごらん」

眼下に視線をうつすと、どの家の上にも白く塗られた大きな板がさしかけられ、街の印象が一変してしまっていた。そのうえ、木立ちのそこここから白い気体がわき出し、街全体をぼんやりと閉ざしていく。

ヘリコプターらしきローター音が聞こえてきた。霧のせいで、その姿はもちろん見えない。音は、ずっと上空を南から北へ移動して消えた。

「バンクーバーから来た製材所のヘリだろう。さて、下へおりてみようか」

アタワルパに誘われ、イージィは王子の館を出た。家々の遮蔽板はあとかたもなく引っこみ、人工的な霧も湖のほうへ流れくだっていった。街路からいっせいに姿を消していた人影が、ぽつりぽつりともどりはじめている。ついさきほどの緊急事態がまるでウソのように、通りすがりの女性がアタワルパににこやかにほほ笑みかけ、深々とあいさつした。

（辺境の谷間に生をうけ、そこにしばりつけられ、隠れ住む人生——そして、もう一方に、誇りを守り通し、敵から逃れるための、数百年にもおよぶ一族の流浪の歴史がある。個人としたらほとんどが〝外の世界〟がどんなものか知らないのに、未知を未知のまま恐れて暮らす生活になれてしまっている。彼らをそう運命づけたのは、ほかなら

ぬ〝外の世界〟なんだ——）

アンデスのクスコからビルカバンバ、そしてカナディアンロッキーのネオ・クスコへ、イージィはほんのひと月ほどのうちに移動してきたが、インカ人の上にはその気の遠くなるような距離と時間が、今も重くのしかかっているのだった。

イージィは、暗くもの悲しい気分と、時空を超越して想像力をはたらかせる胸のときめくような思いを同時にあじわいながら、アタワルパのあとをついてほの暗い森の小道をたどっていった。

やがて岩をくりぬいた洞窟の入口が見えてきた。うながされて中へ踏みこんだイージィは、長い階段をくだった先に巨大な空間が切り開かれていることを知った。

蒸気がたちこめる深い縦穴にすえられた機械を示して、アタワルパが地熱発電の設備だと説明した。

縦穴をぐるりとまわりこんでいったところは、床も天井も金属できれいに補強されたいくつものブースで構成されていた。ネオ・クスコの全機能をつかさどるコントロールセンターである。

「セントラルヒーティングや送電、さっきヘリの接近をレーダーで察知し、警報、偽装プレートと人工霧を出したのもここだ。雪を偽装したプレートは、夏場には本物の植物をうえこんだものにかえられるのだ」

多くの人がいそがしくたち働いているのは、非常警戒態勢を元にもどすためらしい。行きかう人をうまくよけながら、アタワルパは進んだ。

「どうだ、バカらしいだろう」

「え？」

「逃げ隠れする技術と設備を自慢するのが、今のわれわれインカの自信と誇りなのだ。こんなことに満足していてどうする。こんな状態は、もういいかげんで終わりにすべきだ……」

アタワルパは、イージィにむかってというよりは、自分に言いきかせるように小声でつぶやいた。

「アタワルパ王子」

つきあたりの大きな扉が開き、黒い僧侶のような装束の老人が呼びかけた。その背後には、ビルカバンバを思い出させる高いドームの部屋が開けていた。

アタワルパがイージィの耳元にささやいた。

「これが神殿。そして、彼が〝神〟につかえる神官アマウタだ——」

PART 3

アタワルパの真意

イージィとアタワルパが神殿に足を踏みいれると、背後で扉が自動的に閉じた。入口の横には、コンピュータらしき機器と大きなディスプレイもそなえられている。神殿というだけあって、そこまでの施設とはちがって荘厳な雰囲気と静けさにみちていたが、古代の大帝国の面影をとどめながらもそれなりに近代化されているのだった。

イージィは、すぐに床に描かれた魔法陣に気がついた。

「これは……!?」

「ビルカバンバにあったものを、祖先の記録をたよりに再現した、ただのレプリカさ。あの魔法陣については、残念ながらわれわれにはその意味も価値もわかっていない」

ビッグ・ジェネレイターとは何なのか、ついに知ることができるのではないかというイージィの期待は、たちまちのうちにしぼんでしまった。

「それより、あそこにあるのが、われわれの祖先をビルカバンバにみちびいたと伝えられる〝神の石〟だ」

正面の石造りの祭壇の奥、一段高い支柱の上に、その石は安置されていた。

「〝神の石〟ですって……？」

イージィが思わずそちらのほうへ１、２歩近づきかけたとき、アマウタと呼ばれた老人が、両手をひろげてイージィの前に立ちはだかった。

「それ以上近づくことはなりません。インカでない者が石をけがせば、神の怒りにふれますぞ！」

「アマウタ、失礼だぞ。イージィは、ビルカバンバを守って最後まで戦い、わたしの命を救ってくれた恩人だ。この少年は、なんとラインバックの超大型爆撃ヘリを自爆させたのだ。おかげで、わたしだけでなく、生き残った部下たちも助かったのだ」

アタワルパは、イージィを弁護してアマウタを一喝した。

しかしイージィのほうもアタワルパに命を救われたのだ。超小型ヘリで猛然と急降下したアタワルパは、イージィを地上からすくい上げ、つぎつぎ落下する岩をたくみにかわしながら脱出したのだった。

アマウタと呼ばれた老人は、しかし、まったく別の事柄に言及した。
「部下も助かった、とおっしゃるが、ラインバックの手の者に引きわたしたというではありませんか。あの者たちが無事かどうか——いや、それより、彼らがはたして、われわれの最後の拠点であるこのネオ・クスコのことを、ラインバックにしゃべってしまっていないかどうか、そのほうが問題です。やつらと面倒を起こしてしまった今となってはなおのこと……」
「わたしは部下を信用している。彼らは、死んでも一族を裏切るような者たちではない。それが証拠に、ここはまだこの通り無事ではないか。心配するにはおよばん」
アタワルパは、アマウタの心配をガンとして受けつけなかった。
「アマウタよ、それよりも、わたしはこんどこそおまえの口からはっきりと聞きたいことがある」
「何でございましょうかな？」
「もったいぶるな。ラインバックのビルカバンバ侵略計画をわれわれに警告した者の正体のことだ」
「な、なにをおっしゃられます！　も、もちろん神です。しかし——」
アタワルパは、手でアマウタのことばをさえぎった。
「いや、言い訳するにはおよばない。おまえがわれわれのラインバック財団襲撃にもっとも強硬に反対したことは知っている。神官の身でありながら、神のお告げとかいうものをあえて無視しようとしたのは、インカ族の存続を第一に考えたからだろう。いまさら故地ビルカバンバをラインバックから守ったところで、秘め隠してきたわれわれの存在が知られ、存亡の危機に直面するようでは、元も子もないと、な」
「そこまでご理解いただいていたとは……まことにおそれいります」
アマウタは深々と臣下の礼をした。
「だが、イギリスで神託のことを聞いたわたしは、部下の者たちを呼びよせ、ニューヨークのラインバック財団本拠を襲撃し、さらにビルカバンバまで遠征した。あえてそうした意図がわかるかな？」
「いえ、わたくしには……」
「神官であるおまえには、わかっていても口に出せまい。わたしは、〝神〟という存在を疑っているのだ」
「なんですと——!?」
「よいか——神はインカの一族を守ってくれるという。たしかに、神の石はわれわれの祖先を安全なビルカバンバに導いてくれたかもしれん。だが、それとて、かろうじて滅亡をまぬがれたごく少数の者だけだ。ビルカバンバを離れたインカは、やっと住みついた新天地をつぎつぎ白人にうばわれ、こんな山の中にまで追いこまれてしまった。はたして神は本当にわれわれを守り、栄えさせてくれる気があったのだろうか？」
「王子、神のご意志をはかることはなりませんぞ！」
アマウタは色めきたった。
「では、おまえはなぜ神の意志にさからった？　それが神の意志などではないことを、おまえがいちばんよく知っていたからではないのか？」
「そ、それは……」
「率直に言おう。わたしは、神などというものは幻想にすぎぬと思ってきた。王個人やインカ族につごうのいいことを、神官が神の名をかりて代弁していただけなのだろうとな。そうであるならば、インカの衰退は自業自得。自分たちの欲望がまねいた結果だ。ならば、われわれはもう、神からも、インカという古くさいカラからも、自由になっていいのではないか」
横でふたりのやりとりにジッと耳をかたむけていたイージィは、やっとアタワルパの本心を理解した。
（そうか、アタワルパの遠征は、神の不在を確認するための行動だったんだ。神がいなければ、インカの人々が古い言い伝えにしばられて、こんな異常な生活をつづける必要もない。アタワルパは、インカ人を解放しようとしているんだ！）
アタワルパは、呆然と立ちすくむ神官をヒタと見すえて問いかけた。
「言え。ランバックの侵略をどうやって知った？　だれがその情報をもらしたのだ？」
そのときだった。背後でカタンと物音がした。ふりむくと、コンピュータの前にすわっていた巫女らしきスタイルのオペレーターが、椅子から立ちあがり、こちらにむかってツカツカと歩みよってきた。
「いいえ。アタワルパさま、〝神〟はいらっしゃいます。神の石の発した神聖言語に最初に気づき、コンピュータによってビルカバンバ襲撃のことを解読したのは、このわたくしなんですもの！」
インカの少女は、アタワルパ王子の目をまっすぐ見上げ、ものおじすることなくキッパリと言いはなったのだった——。

PART 4
もうひとつの旅立ち

早春の太陽が湖水を黄金色にそめて燃えつきると、秘密の街の周囲に青っぽい本物の霧がただよいだした。イージィとアタワルパは、防寒具に身をかため、湖におりるふりをして岸ぞいに森の反対側の入口をめざした。
「アタワルパさま……」
巫女の少女リャカが、先に来ていて声をかけた。あのあと、神官に差し出口をきびしくとがめられたらしく、泣きはらした赤い目でアタワルパを見つめたが、その眼光にはすでに強い決意の色がやどっていた。
「どうぞ、こちらへ」
モミの巨木をくり抜いた換気用の非常口を通り、ふたたび神殿へ導かれた。リャカがふるえる手でＩＤカードを差しこむと、扉は音もなく開いた。
「真実を話してくれるのだな？」
アタワルパに見つめられ、リャカはちょっと頬を赤らめてうなずいた。
「……わたくしが神殿の寝ずの番についていた夜のことでした。突然、あの黒い神の石が、あわく輝きだしたので

す。最初、何が起こったのかわかりませんでした。なにしろ、神からの通信は百年以上とだえていたということですから」
「百年以上も……」
イージィはそれを聞いただけで、もう夢を見るような心地になっていた。
「はい。あわててコンピュータに決められたコマンドを打ちこみました。神官が不在でも通信が受けられよう、神聖言語の解読法がプログラム化されているのです。本当は、すぐに神官を呼ばなければならなかったのですが、あまりの信じがたい出来事に、わたくしはしばらく我を忘れて見入ってしまったのです。そしたら……」
「神託の内容を読んでしまったというのだね」
「そうです。巫女には禁じられている行為ですから、わたくしは見ていないふりをして神官に通報しました。ところが、神官は、重大なその内容はおろか、神託があったことすら秘密にしようとしたのです。そこでわたくしは、意を決して匿名でそのことをイギリスにいらっしゃったアタワルパさまにお知らせしたというわけなのです」
「そうか、あの知らせはきみがくれたんだね。礼を言うよ」
少女はますます赤くなった。
イージィはアタワルパにたずねた。
「神官はどうして黙っていたんでしょう？　まさかラインバック財団に通じているとか……」
「それはあるまい。やつらはわれわれの襲撃を知らなかった。神官は、わたしの外遊中に亡くなった王の代理として、今のインカには神託を無視するほうが得策だと考えたのだろう」
「でも、王子——」
リャカがおずおずと発言した。
「わたくしには、神官がインカの実権をにぎろうとしているように思えるんです。その証拠に、アタワルパさまに積極的に王位につかせようとしないではありませんか」
「ふむ。そういえば……わたしは王の座などには興味がないから、考えてもみなかったが……」
リャカが意気ごんで言った。
「神官がインカの一族を裏切ることはないでしょうけれど、アタワルパさまを裏切る可能性はあります。長老会議でも、王子の遠征を避難する発言をしばしばしているらしいです」
「ハッハッハ。とうとう一族からも追い出されるのかな」
さして気にもならないのか、アタワルパは冗談ぽく笑いとばした。
「ねえ、〝神〟という存在は、なぜラインバックの意図を知ったのでしょうか？　もしかしたらルルの両親から聞き出したとか……」
イージィがたずねると、アタワルパは首を横にふった。
「彼らは死んだよ。神託のことを知ってビルカバンバにむかったわれわれに追われ、崖から転落したのだ。遺体は見つからなかったが、数百メートルの断崖を落ちていくのをこの目で見た。おそらく助かってはいまい」
「そうだったんですか……」
イージィは、ルルの悲しみを想像して胸がいたんだ。同時に、冒険をつづける大きな目的がなくなったことが、イージィを深く落胆させた。
「神の手がかりもなしか……」
アタワルパもため息をついた。
（神……!?）
イージィはハッと気がついた。
「手がかりはありますよ！　ほら、例の魔法陣です」
「魔法陣だと？」
「ええ。いいですか、神はラインバックのビルカバンバ侵略を警告してきたんですよ。ラインバックの狙いは何かといえば、神殿をわざとさけた爆撃ヘリの攻撃のしかたから考えて、魔法陣にちがいありません」
「すると、神がわれわれに守らせようとしたのは、例の謎の魔法陣ということになるのか……」
「そうです。魔法陣——すなわち〝ビッグ・ジェネレイター〟のことをラインバックから探り出せば、神の意図がわかるかもしれません」

「神の意図がわかれば、われわれがインカでありつづけなければならない理由もわかるか……なるほど！」
　アタワルパは目を輝かせた。
「ぼくも協力しますよ。たしかにぼくはラインバック財団に雇われたわけだけど、どういうわけか雇い主のルルもラインバックに命を狙われているらしいんです。それに、親友のヨースケもぼく同様に巻きこまれてしまっている。ぼくだけ逃げることはできません！」
　イージィは熱っぽくまくしたてた。
「それはありがたい。わたしも、どうやらしばらくは、インカ一族に背をむけて行動しなければならないようだからな。そう決まったら、善は急げだ」
　アタワルパはスッと機敏に立ちあがり、祭壇に歩みよっていった。
「ア、アタワルパさま、何をなさるおつもりなんですか!?」
　リャカが声をふるわせた。
　アタワルパは、奥に安置されていた神の石をつかんでもどったきた。
「神とわれわれをつなぐのは、今のところこれだけだからな。きっと何かの役に立ってくれるだろう。ちょっと借りていくことにする。リャカ、すまんが黙って見逃してくれ」
　リャカはまっ青な顔をして立ちつくしていたが、どうにか気をとりなおすと、決然とした声で言った。
「わかりました。そのかわり……」
「そのかわり、何だね？」
「わたくしもお手伝いさせてください。けっして足手まといにはなりません。お願いです！」
　リャカは必死にアタワルパにとりすがった。
「しかし、これは……」
「いいえ、かならずお役に立ちますわ。その証拠に——」
　リャカはコンピュータのコンソールにとんでいって、プリントアウトした紙の束を持ってきた。
「コンピュータをあつかっているうちに、遠くのコンピュータにしのびこんで情報をさぐるようなことも覚えたんです。アタワルパさまに送ったラインバック財団の内部情報も、こうやって手に入れました。さっきイージィさまがおっしゃっていたルルという方についての最新情報がこれです」
「な、なんだって!?」
　イージィは、リャカの手から紙をひったくるようにしてむさぼり読んだ。
「ルルとメドウズ、それにヨースケを捕えろという手配書だ——！」
　それによって、イージィは、はじめてルルたちがラインバック財団に追われて逃走中であることを知ったのだった——。

つづく

逃走中のメドウズ、ルル、ヨースケは!?　新たな旅立ちが始まる！

パンゲアFAN倶楽部

松枝蔵人のお茶の間

K.MATSUGAE

吉富氏は最近、私の仕事場でイラストを描いている。私は締切後なのでゆとり。彼は……、修羅場！

◀埼玉県　西桐しょうびさん

絵がとてもスッキリしていていいですね。また送ってね。

◀京都府　銀袮詩人君

そうか、そうか。今後とも吉富氏ともどもヨロシク！

◀岩手県　さいとますた君

とても楽しいハガキをありがとう。次のハガキが楽しみ！

◀岩手県　ボビー君

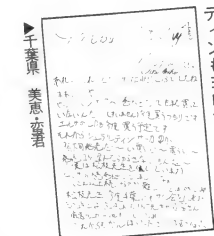
キャラコンか、懐かしいですね。パンゲアもそのうちね。

◀東京都　E・D・S君

ずいぶんシブメの二人でんな。メドウズのファンは多いなあ。

◀千葉県　美恵・恋君

早く買うヨ〜ニ！　ジュラルディンもヨロシクネ！

◀東京都　にこにこ君

う〜む。何ともいえないこのシブさ。いいんじゃない。

◀富山県　TAKA君

僕に似てるんですか？　ぜひお会いしてみたいですね。

◀千葉県　阿部智泰君

そうなのだよ。あのトビラには悩むのよね。

◀大阪府　松本茂君

原稿おとすなんてとんでもない。あ〜恐ろしい！

いつもたくさんお便りありがとう！　今後もヨロシク。

◀大阪府　大谷洋行君

◀富山県　中根和貴君

今月はなぜか若手のファンの人が多くなっちゃった！

◀岩手県　式陵郷君

イージィがメガネをかけてないのでオドロイタ！

今月でパンゲアは早いもので、１年間続いたことになる。そのうち半年は高校生やってたんだよなー……。

吉富昭仁の屋根裏工房

A.YOSHITOMI

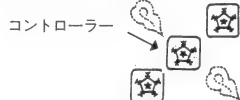
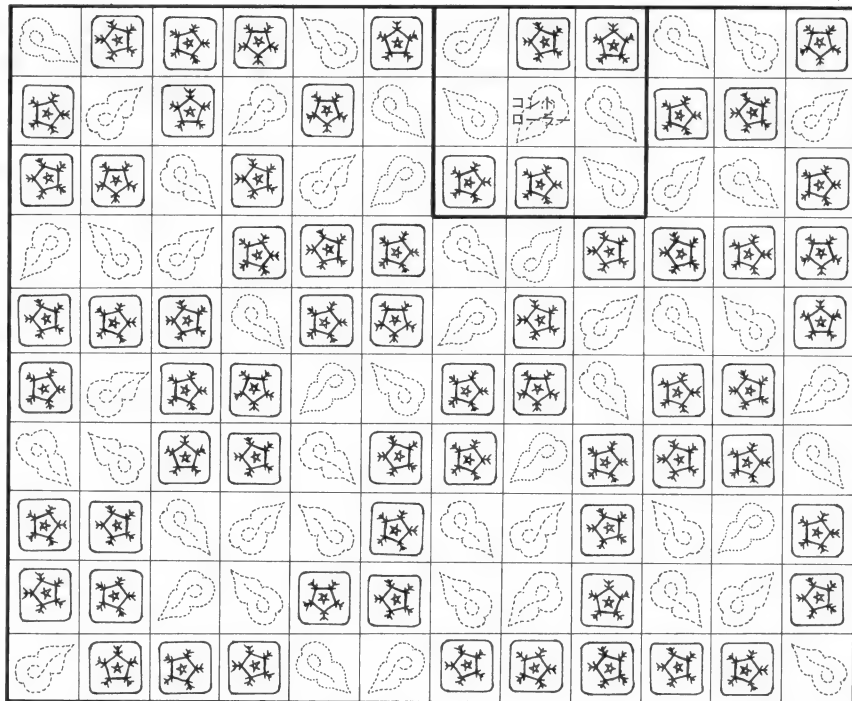
お便りまってま〜す!!

さいきん、とても個性的なお便りが増えています。皆ひとひねり効いていて、両先生もゲハゲハと笑っております。今後とも編集部の両部屋宛てにビシバシお便り送ってね！

第12回 パンゲアWORLD-WIDEクイズ

ロッキー上空、ネオ・クスコ発見クイズ

クイズデザイン／スタジオＫＡＢ
クイズイラスト／松井良子

本編の舞台はいよいよカナディアンロッキーのインカの隠れ里、ネオ・クスコへ。クイズもインカの隠れ里探しだ！まず右の図を見て欲しい。４種類の形のイラストがあります。[人工プレート]はカムフラージュ用の人工偽装プレート、[自然の雪]は偽装プレートに似た自然の雪です。[人工霧]と[自然の霧]は人工霧と自然の霧を表しています。さて、下の配置例を見てください。このようにプレートと人工霧が配置されている場合プレートと人工霧の中心には偽装コントロール装置があります。それは人工、自然いずれのプレート、霧の種類にかかわらず、その中に装置が隠されています。(右図太線囲い例参照)そのコントローラーで囲まれた中にネオ・クスコがあります。さあ、ネオ・クスコはいくつのマス目で構成されているでしょうか？　そのマス目の数を答えてください。９のマス目をひと単位に探ってゆくのがコツかな。かなり広範囲にわたってコントローラーが隠されているかも知れないよ。

正解者の中から毎月５名にコンプティーク特製、オリジナルＴシャツをプレゼントしています。これからの季節にＴシャツを着るというのがコンプ愛読者の心意気だ。ハガキしてね!!

第11回嘘つきは誰だ!? クイズの答え

前回は極端に解答のハガキが減った。寂しい。今回は頼むヨ！　ムズかったかなぁ。答えは、〝ジョーイ〟である。

めっせーじふろむ　松枝蔵人

パンゲアの文庫版が出たためか、最近熱いメッセージにあふれたおたよりが多い。とくに「メドウズがシブイ！」という意見が目立つ。みんな英語のスペルで迷っているようだが、〝MEADOWS〟が正解。『草地』という意味だけど、私は一面背の高い草が生い茂る荒涼とした土地をイメージしている。雑草のようにたくましく、ニヒルなヤツって感じだろうか。今回アタワルパの生い立ちと複雑な動機がわかったわけだけど、どう感じたかな？リャカというかわいい少女も登場し、パンゲアはますます快調。「吉富君、しっかりフォローしてよね！」（と、お風呂のほうにむかって怒鳴る松枝)

英語マスターへ近付けた教材

★『コインの冒険』は、まるで映画のように迫力があります。

成績もうなぎ上り

★一度は挫折していた高校の英語に興味がまたまたわいてきました。それに、クラスごとにわけてある英語講座でもトップクラスにはいることができました。

英語を教えてくれる人

名優オーソン・ウェルスは若しかしたら世界一の英語の先生かもしれない。〝火星人襲来〟の放送パニックについては君も聞いたことがあるだろう。一度先生の迫力に触れて眠気を覚ませ！

テキストを書いた人

新作すべて、ベストセラー第一位を続けるシドニィ・シェルダンはアメリカで一番光っている作家。一度読み始めた読者を無我夢中にさせるから、彼の本は売切れていることが多い。あの名画『アニーよ銃を取れ』もの脚本。『イースター・パレード』も彼の脚本。『ドリッピー』も『コインの冒険』も『追跡』も『ゲームの達人』も面白いのは当然。若し途中で止められたら君はエライ！

★成績もうなぎ上りです。広告はうそではなかった!!

★『ドリッピー』すごくいいです。たった一カ月の勉強で偏差値が十五もあがりました。あの広告ウソじゃないってことをみんなに教えています。

★学生時代は単語や熟語ひとつ覚えるにも、ノートに何度も何度も書かないと覚えられなかったのに、EAはテープを2、3回きくだけで自分でも信じられないくらい単語が頭に入ってきます。本当に素晴らしい教材をありがとう!!

★おかげ様で希望大学の英文科に入学出来、四月から上京しております。

面白くて病みつきに…

★おもしろくて病みつきになりそうです。一日一度はテープをきかないと落ちつきません。中毒症状があらわれています。

★『ドリッピー』のテープを聞かないと寝れません。

★今まで経験したことのない世界にすいこまれたようで、抜けようにも抜けられない。

初中級コース **コインの冒険**
中級コース **追跡**

10日間試聴の申し込み方

第1章を試聴してみて、これを続けようと思う場合は、そのまま使っていると、会員として登録され、翌月には第2章が送られてくる。入会したくない場合は第1章を受け取ってから10日以内に返品すればよい。また途中で退会することも自由。

試聴の申し込みは電話をするか、ハガキを送ればよい（試聴申し込み用ハガキがこのページにアカデミー出版から提供されているので、それを利用して下さい）。入会した場合の費用は毎月、カセットの場合が四、〇〇〇円、CDは四、五〇〇円。『コインの冒険』も『追跡』も12カ月、全12章で完結する。入会金、郵送費等は不要。

なお、『コインの冒険』を終えると2年目コースとして自動的に『追跡』に、『追跡』から入会した人は上級コースの『ゲームの達人』に進むシステムになっているが、1年だけで終えるのも、途中の章で退会するのも常に自由だ。その場合はEA事務局に連絡すればよい。

早く教材の欲しい人は、EA事務局に電話して下さい。

※電話でのお申し込み番号は、右ページの『家出のドリッピー』と同じです。

◇　◇　◇

東京都渋谷区鉢山町15—5
アカデミー出版

する日

素早く確実な効果に、学生もビジネスマンも、先生も技術者も、OLもスポーツマンもみんな感激した。受験を突破する人、楽しみで学ぶ人、ビジネスを成功させる人、旅行を楽しくする人等々。「イングリッシュ・アドベンチャー」を活用して英語ペラペラになる人がこれから益々増えるだろう。『家出のドリッピー』『コインの冒険』『追跡』に入会して英語を学ぶ人々から毎日たくさんの感謝状が届く。少し整理して紹介しよう。

イングリッシュ・アドベンチャー

先生役のフィービー・ケーツ

先生役のオーソン・ウェルス

素晴らしい内容

★大変素晴らしい内容でもう最高です。これからもどんどん『イングリッシュ・アドベンチャー』の新コース（例：中上級コース、特上級コースなど）を作っていって下さい。

★〝これが英語の教材!?〟という感じです。バック・ミュージックが素晴らしい!! オーソン・ウェルスの声も〝脳に響く〟って感じ。毎日コツコツがんばります。

★本当にすばらしい教材だと思います。初めは半信半疑で、いざとなったら返品しようと思っていました。しかし、効果音もすばらしいし、オーソン・ウェルスのすばらしいナレートにひきつけられて、二巻目が楽しみでした。

★もう、一回聞いただけで感動!!です。わくわくするストーリーとオーソン・ウェルスさんの聞きやすくあたたかい声に、フィービーのかわいい声。みんなが「やめられないというのもムリありません。

いやあ、危なかったなあ。応募者の数が急増したのに、ゲームの処理プログラムのほうは、ギリギリまで完成しなかったんだよ。しかし完成してしまえば、あとはゲームの結果を出すだけ。さて、きみのかわいいキャラクターたちは、いったいどうなったかな……。

シリウス同盟、謎の高周波物質を回収！

旧銀河文明の遺物だろうか。あるいは異文明の産物か。いずれにせよ、謎の電波発信物体は、いまやシリウス同盟の手にある。

旧木星系アステロイド附近でおきた、両軍艦隊の激突は、ひさびさの大海戦となった。シリウス同盟は大胆にも、銀河連邦の領域に侵入して、旧木星系アステロイドの制圧と、謎の電波発信物体の回収をはかったのだ。

もちろん銀河連邦側としても、手をこまねいて見ているわけにはいかない。こうして両軍は主力の５艦隊を投入し、戦いの渦は星域を大きくゆるがした。

おたがいに接近する両艦隊は、かなり遠距離から戦闘に入った。偵察艦が索敵し、Ａ・アーマーが遠距離攻撃にむかったのだ。最初に標的になったのはシリウス同盟の機動艦隊。シリウス側の最後方にいたのに、どういうわけかＡ・アーマーによる攻撃を連続してうけ、早くも偵察艇の半数が戦線を離脱してしまった。

最初の大規模なＡ・アーマー攻撃がおきたのは第３ターン。銀河連邦の第一遊撃艦隊が、シリウス同盟のラクシュミー艦隊に、Ａ・アーマー1800機で遠距離攻撃をおこなったのだ。この攻撃でラクシュミー艦隊は、重巡１、駆逐艦２、偵察艇３が大損害をうけ、その他の艦もほとんどが被弾した。しかし攻撃側のＡ・アーマー部隊も約300機を失った。第一遊撃艦隊は、このあとも毎ターンのように攻撃をつづけ、最後に残ったＡ・アーマーは、出撃時の半分以下に減ってしまう。

つづく第４ターンには、シリウス同盟の遊撃艦隊が、約2000機のＡ・アーマーで、銀河連邦の太陽系艦隊を襲った。この攻撃の戦果により、８隻の偵察艇をすべて失ったため、太陽系艦隊は索敵不能となってしまった。だがシリウス側の損害もおよそ250機におよんだ。

このような大規模な戦闘の影では、数百機の単位で攻撃をくりかえす艦隊もあり、戦場はいまや大規模な消耗戦となってきた。なかでもシリウス同盟の太陽系派遣艦隊は、少数のＡ・アーマーで攻撃をくりかえしていた。

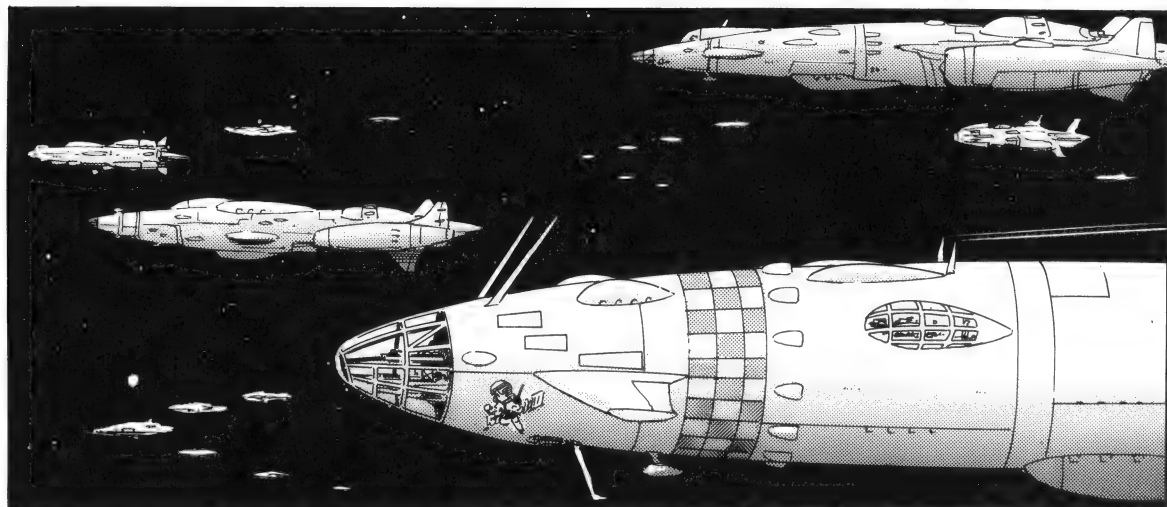
やがて両軍の艦隊は、星域中央部にある４惑星附近で、敵の艦隊と遭遇しはじめた。最初の艦隊戦がおきたのは第８ターン。カーティス、オットー、グラッグの３惑星の、ちょうど中間のＥ４セクターで、銀河連邦第一艦隊と、シリウス同盟の機動艦隊とが衝突、また同時に惑星グラッグ附近のＤ５セクターでも、銀河連邦の第一遊撃艦隊と、シリウス同盟のサラスヴァディ艦隊がぶつかった。

この戦いで連邦第一艦隊は、シリウス側の魔法陣攻撃などにより、戦艦１、重巡１、駆逐艦１を撃沈され、さらに次のターンには、パールヴァティ艦隊との交戦で戦艦１、駆逐艦２を失い、ついに戦場からの離脱を余儀なくされた。小惑星グラッグを占領する予定だった戦隊が最初に撤退したのが、じつはこの戦いの命運をわけたのである。

シリウス側でもサラスヴァディ艦隊

●今回の作戦マップ●

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3						①		
4				③				
5						②		
6			④					
7								
8								

 帯の部分は小惑星帯。①はカーティス、②はオットー、③はグラッグ、④はサイモン。各艦隊のルートは176～177ページに。

が、２ターンにわたる交戦で大損害をうけ、沈没艦こそすくなくなかったが、多くの艦が戦闘不能となり、退却した。

戦闘は他の艦隊も、つぎつぎに巻き込んでいった。第９～10ターンにＥ４セクターでは、連邦偵察護衛艦隊がシリウス機動艦隊にたたかれ、空母１、駆逐艦４を失って撤退。第13ターンには、惑星サイモンをめぐって、連邦第一艦隊との戦いにやぶれたシリウス太陽系派遣艦隊が重巡１、駆逐艦３を撃沈されてついに撤退。さらに第14ターンには、Ｅ５セクターで銀河連邦第二艦隊と交戦したシリウス機動艦隊が、重巡２、駆逐艦３を失って撤退した。

この時点で、主要な交戦はほぼ終わり、銀河連邦は艦隊数で３対２と優勢を保ち、星域を制圧したかにみえた。だが、この激しい交戦のあいだをすりぬけて、シリウス同盟のラクシュミー艦隊が、惑星グラッグを占領し、謎の電波発信物体の回収に成功したのである。なぜ、こんな交戦地帯のどまんなかにいた艦隊が、最後まで海戦に巻き込まれなかったのだろうか。運命のいたずら、とでもいうべきなのだろう。

もちろんラクシュミー艦隊は、この発見を公表しなかった。そんなことをすれば、銀河連邦の艦隊に「追撃してください」というようなものだ。艦隊は無電を封鎖して、静かに旧木星系アステロイドを去っていき、銀河連邦の手には、星域を制圧したというだけの、空虚な勝利が残されたのである。

この戦場で特筆されるべきなのは、銀河連邦の第一遊撃艦隊と、シリウス同盟の太陽系派遣艦隊だろう。ともにＡ・アーマー部隊を８回も出撃させ、大きな戦果をあげた。とくに第一遊撃艦隊は、搭乗するＡ・アーマーの数が多かったため、結果的に銀河連邦の、ランキングリストの上位を独占することになった。他の艦隊のＡ・アーマー部隊の出撃回数は３～５回だった。

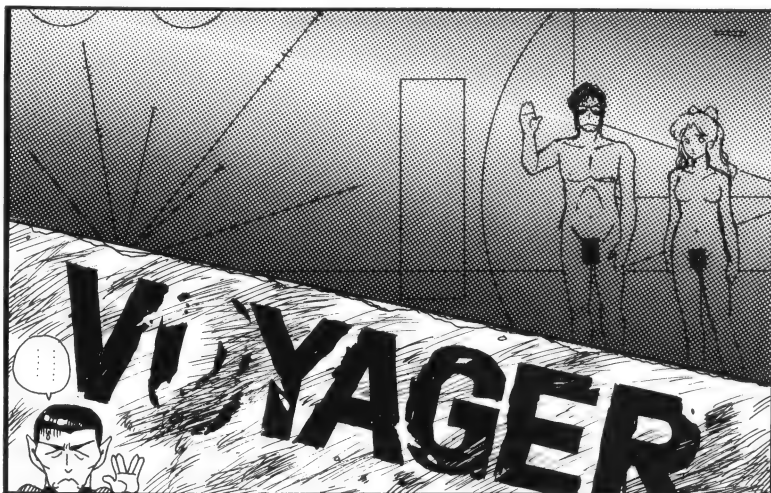
さて問題は、その電波発信物体が何だったのか？　ということだ。作戦目標もあやふやなこの戦闘で得た、わずかな収穫。それがこの「機械の塊」だった。これがここまでの犠牲を払ってまでも獲得しなければならない物だったのだろうか？　それを高密度レーザー通信ネットワークで見せられた、(奪取に成功し、作戦を遂行したラクシュミー艦隊――彼らは軍人としてそれで満足なのだ――以外の艦隊の)兵士たちは、なんの満足も得られなかったのだから(いわんや彼らの気持ちとしては「こんなものに我々の友は命を失ったのか！」との怒りさえもあった)、その「機械の塊」には少なくとも外見上は何の魅力も無かったのである。

シリウス本星帰還後、ファディウス最高議長の見守るなか、５人の賢員が組む″理解の陣″よってついにそのパンドラの箱の秘密は明らかにされた。

その機械の名前は「ボイジャー１」。失われた人類の初期文明を伝える物であった。わずか500～600年の間に、ヒトは多くのものを失った。文化、歴史、進歩、飛躍……。かつて宇宙の果てを目指し、そして、まだ見ぬ宇宙の同胞たちへのメッセージをたくし打ち上げられた、小さな機械。パノラマの様にいにしえの人びととの歴史が蘇る。

シリウスの得たものが、強大な破壊力をもつ兵器に優るとも劣らない、人類の大いなる遺産であったのは皮肉なことであった。

トップCD情報

『トップをねらえ！』のCD第二弾は、来年２月ごろの発売が決まったぞ。このCD、聴くだけでなく、参加してみたいと思わないか!?　コーラスか、ドラマ編のエキストラか、何をやるか、はまだ未定。録音は12月ごろの予定。希望者は、名前・年齢・住所・電話番号・自己PRをハガキに書いて、コンプ編集部・トップCD係まで。参加決定した人はこちらから連絡します。

トップエースへの道!

今回は新シリーズの初回でもあり、ゲームの内容がわからない人も多いと思います。ここではゲームのシステムについて、簡単な解説をしましょう。

1.こうしてスコアは算出される

各プレイヤーのスコアは、原則として、敵に与えたダメージの数値を合計したものです。ただし戦いの内容によっては、以下のような修正をします。

まずA・アーマーとの戦いの場合は、敵を撃墜するとボーナスにより、スコアが2倍になります。また相手のA・アーマーの腕前（エースなど）も、スコアに加算されます。敵A・アーマーを1機撃墜したときは、およそ200〜600ポイント獲得するとみてください。敵のエースを撃墜したときは、1000点も夢ではありません。

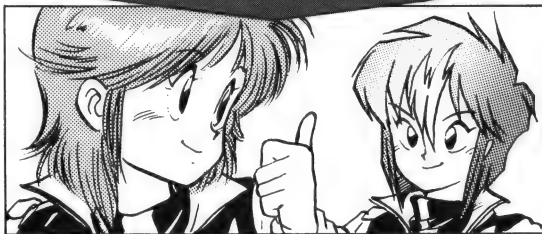
艦船との戦いは、A・アーマーとの戦いとはだいぶちがいます。なにしろペアの乗ったA・アーマー1機の攻撃では、とても撃沈することはできません。そこで艦船との戦いでは、撃沈したときのスコアというのはなく、敵に与えたダメージの合計がスコアになります。ただし装甲が厚くて、なかなかダメージを与えにくい戦艦などに損害を与えたときは、ボーナスとして獲得したスコアが増加します。たとえば装甲の厚いシリウス同盟の戦艦へのダメージは、およそ15倍の評価をうけることになります。

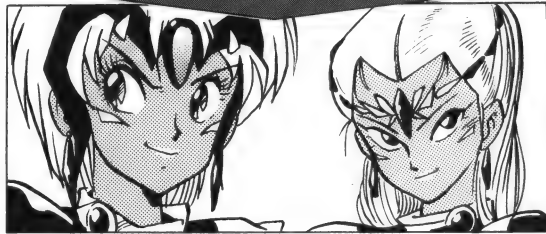
2.A・アーマー部隊の編成

今回のゲームでは、前回の『トップをねらえ!』のような、学校からの選抜試験がありません。したがってプレイヤーは、自分の希望する艦隊に必ず搭乗できるのですが、そのかわり艦隊によって、搭乗を希望するA・アーマーの数に、かなりバラつきがあります。その点を考慮して、ゲームでは各艦隊のA・アーマーの数を修正しました。

つまり少数のA・アーマーしかいない不人気の艦隊にも、最低でもおよそ1000機ほどのA・アーマーがいることになっているのです。この基準を越えた参加者のある艦隊は、搭乗希望のあったA・アーマーの数を、そのまま使っています。この修正により、もし全員が銀河連邦側（あるいはシリウス同盟側）に参加したとしても、ゲームはちゃんと成立するのです。

ただしこうしたシステム上の都合で追加されたA・アーマーには、スコアはつきません。したがって順位表にも、こういったA・アーマーは入っていません。

銀河連邦トップエース

パイロット(左):**白河由貴**、ナビゲーター:**霧島美姫**
担当コーチ:**山崎博司**（静岡県）
連邦第一遊撃隊　対艦部隊所属。アーマー5機撃墜。対艦攻撃10回。戦艦に大ダメージを与える。4185ポイント。

シリウス同盟トップエース

パイロット(左):**グレイバード**、ナビゲーター:**ドゥエルガル**
担当コーチ:**三木彰**（奈良県）
同盟機動艦隊　対艦部隊所属。アーマー4機撃墜。対艦攻撃6回。空母攻撃に成功。4017ポイント。

認識コード所有者&エースたちへ

認識コードを持っていればキャラクターの能力値へ追加ボーナス、有効なキャラクターコードを持っていれば（つまりエース）トレーニングポイントへ追加ボーナスが使えます。

今回得ることのできるのは以下のとおりです。

●能力値への追加

トップエース ―――― 3ポイント
その他各艦隊の1位 ― 2ポイント
その他ランクイン ―― 1ポイント

●トレーニングへの追加

トップエース ―――― 50ポイント
その他各艦隊の1位――30ポイント
その他ランクイン―――20ポイント
その他生還したエース―10ポイント

能力値への追加は、技術項目、性格項目それぞれに行われるものです。2ポイント獲得すれば、それぞれに32ポイント使ってキャラクターをつくれるということです。ただし、各項目は最高で35ポイントまでとします。それ以上獲得しても35ポイントとして計算します。

有効なキャラクターコードを持っている人も、応募のときはすべての項目を書きこんでください。キャラクターの名前と参加サイドの変更はできませんが、それ以外（所属する艦隊も含め）は変更できます。

認識コードのみの人はすべてを変更してもかまいません。

ベテラン・エース戦果リスト

有効なキャラクターコードを持っている人（現在生存しているエース・ペア）は、各艦隊の戦果リストにランクインしなくても、その戦果をこのページで発表します。（発表しなくてはならない人数が増えてくると、キャラクターコードと得点、帰艦だけになるかもしれませんが……）

表の見方はつぎのページを参照してください。最後の帰艦の欄に×がついているペアは今回、未帰還になっています。艦隊の番号もつぎのページを参照してください。

1組のペアがランクインしただけで、あまりはなばなしい戦果をあげていませんが、生還しつづけることも重要なことです。未帰還になれば、キャラクターコードは無効になり、新たなペアで参加しなおさなくてはいけないのですから（その場合も認識コードは使えます。そのときは参加サイドや名前を変えてもかまいません）。

ランクインしなければ、能力値は増えませんが、作戦に参加して生還するたびに、確実にトレーニングポイントは増えていきます。そして、ランクインすれば、能力値も上がり、トレーニングポイントも、より多く増えます。

また、エース専用機も使用できます。ほかの機体を使ってもかまいません。

■銀河連邦エース

コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	艦隊	得点	アーマー	艦	帰艦
GA101	横田　清	G・ルーン	ケン・スーマ	3	168	0	0	○
GA102	小林　修	西野　真綾	橘　亜希子	3	77	0	0	×
GA202	多田　育夫	ミハエル	ナターシャ	1	1004	1	1	×
GA205	龍太郎	D.酢堂	O.有川	3	946	2	1	×
GA206	飛田　誠治	麗奈	舞	2	223	1	0	×
GA301	藤井　淳一	K・レム	F・ベアトリアス	3	387	0	2	○
GA302	二代目竹槍小僧	B・K・棚谷	W・B・瑞樹瞬	3	762	0	0	○
GA401	マリオネット	リン・ミンメイ	早瀬　美沙	2	196	0	0	○
GA402	山腰　栄一	M・ジーナス	M・ファリーナ	3	445	1	0	×
GA403	竹林　聡	シルベストロ	シルフィーナ	3	315	0	2	○
GA404	氏家　希	食寝　遊	御箸之国人	1	20	0	0	×
GA406	山口　和彦	左近	綾女	2	1071	3	1	○
GA503	中井　健嗣	イリス=アテニル	優野　美時	3	301	0	2	×
GA505	下村家恵子	早乙女ゆかり	早乙女さゆり	3	676	1	3	○
GA506	松尾　勝仁	S・マーダー	ミナミノ・ヨウコ	5	283	0	0	○
GA507	野崎　一夫	クルミ	ミルク	3	1074	1	0	×
GA508	永井　政光	ランク・ジーゴ	メイル・リア	2	259	0	0	○
GA510	戦　無義仁	シヴァ	ヴィシュヌ	2	903	0	6	○
GA511	柳　義昭	フジイゴロウ	クドウ゛ノブ	3	195	0	1	○
GA513	Ω―GAI	S・シューテリノ	L・T・イエック	2	180	0	1	○
GA602	大山　泰明	流れ星のおケイ	紅いおユリ	1	315	1	0	○
GA603	横山　善光	F・メイナス	ミル=シャム	3	73	0	0	×
GA604	よしのむら	江崎　淳	津村　考浩	2	825	1	0	×
GA605	関　主税	シュウジ	ノブヤス	1	1160	2	3	○
GA606	落合　竜夫	A・レイナード	ミュー・葵	3	2147	3	3	○
GA607	名取　克彦	カース	ユリ	2	799	3	1	○
GA609	竹奥　真一	紫嵐	尾上　舞	2	502	1	0	×
GA610	芝宮　正和	アシュラ	カグヤ	3	1545	2	1	×
GA611	藤田　行人	大下　勇二	鷹山　俊樹	2	173	0	0	○
GA614	村井　弘通	F・タイタニア	姫小路　悠	3	609	0	3	○
GA615	小川　翼	七瀬　北斗	谷山　舞奈	3	2918	3	5	○
GA616	柴	炎路	道奈	5	188	0	3	○
GA617	原井　博之	カダフィ	リム	2	763	1	1	○
GA618	飯田　佳二	早	佳	2	240	1	0	×
GA621	井山　英典	あかね	なびき	4	59	0	0	○
GA623	近野　陽介	ヒメノアスマ	ヒメノアスカ	5	139	0	0	×
GA627	佐々木良次	ドクトル	ロンラ	5	221	0	3	○
GA630	岡田　政道	F・ティモール	ふぁ・しるえす	2	221	0	2	○
GA631	四枝　英明	白鳥　晶	南条　円	3	969	3	2	×
GA633	出塩　健	フクサワタツミ	ワタナベマミ	3	1332	4	3	○
GA635	H_2O_2	宮本　直子	N・L・グレース	3	256	0	0	○

■シリウス同盟エース

コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	艦隊	得点	アーマー	艦	帰艦
SA201	安田　幸彦	セイキョーコ	トウキョージ	9	577	1	1	○
SA405	昏蛇　亜那	T・ライフ	竜鋭	6	502	2	1	○
SA504	安川　英樹	英樹	法子	7	342	0	1	×
SA601	泉　浩介	S・グレイニー	M・ウォーレル	7	103	0	2	○
SA608	坪木　秀知	ホークアイ	テリー	9	156	0	0	×
SA612	武田　明彦	たけこ	印子	9	321	0	4	○
SA613	山添　浩史	レミア	ロック	9	100	0	1	×
SA620	星野　泰雅	セスガム	リグ	9	85	0	2	○
SA624	无	R・ランカスター	L・ランカスター	9	226	0	0	×
SA626	麻野　裕	ラスティ	キャシー	8	64	0	0	×
SA628	金本　保彦	デ・ミ・レイア	ラ・グ・カイル	8	393	0	0	○
SA629	吉田　英紀	キティー	シャルル	9	116	0	0	×
SA632	水野　学	神雷	春林	9	385	1	0	○
SA634	藤原ギニー	長髪水上2号	平成淫乱娘	9	85	0	0	×

キャラクターコードに関するおわび

前回、2期～5期のトップ部隊員のかたがたの一部にキャラクターコードをお知らせすることができませんでした。これは、まったくこちらの処理ミスによるものです。すでにお知らせしてある、と誌面のほうには書いてあったため、多くのかたが混乱なさったようです。本当に、ごめんないさい！

今回の参加では、こちらでわかる限りはチェックし、初回からエース扱いで参加できるようになりました。上のリストのなかに入っていますから、ご自分のキャラクターコードを確認し、つぎの参加からは認識コードのほかに、キャラクターコードもちゃんと書きこんでおいてください。今回確認できなかった人のキャラクターコードは、以下のとおり。

松井直行	A 203
中野　康	A 204
木村和正	A 501
本橋雅広	A 502
吉岡武彦	A 509
真砂博行	A 512

このうち中野さんは今回参加していましたが、能力値が書かれていなかったため、失格になっています。

実際に使うキャラクターコードは、この記号の前に、シリウス側であるならS、銀河連邦側であるならGをつけます。たとえば、松井さんがシリウス側として参加するなら、そのキャラクターコードはSA203です。

なお、認識コードを持っている人のなかで、6-017と5-029の人がトレーニング数オーバーで失格しています。気をつけてください。

各艦隊戦果＆ランキングリスト

獲得ポイントで各艦隊の上位に入り、なおかつ生還したペアは、(まだ持ってなければ) キャラクターコードが与えられ、エースとして認定されます。両軍の総合順位で１位になったペアは、トップエースとして認定されます。

エースとして認定される数は、各艦隊の戦果などによって変動します。活躍した艦隊からは多くのエースが出ますが、そうでないところは少なくなっています。しかし、多くのエースが出ているところは当然競争率も激しくなります。

表の見方について。「順位」は所属艦隊内でのもの、「総合順位」は両軍それ

連邦艦隊戦果

①連邦第一艦隊
目標地点：グラッグ
Ｈ４から侵入。Ｇ４、Ｆ４を経由しＥ４で機動艦隊と遭遇。ダメージを受けＤ３に移動するが、そこでパールヴァティ艦隊と遭遇、壊滅的ダメージ。第９ターンに退却。遠距離での攻撃２回、防御２回。艦隊戦２回（⑨１回、⑧１回)。参加637機、帰艦367機。

②連邦第二艦隊
目標地点：オットー
Ｈ８から侵入、Ｅ８、Ｄ７を経由しＥ５で機動艦隊と遭遇。大ダメージを受けながらもこれを撃破。目標地点調査後、離脱。遠距離での攻撃２回、防御４回。艦隊戦１回(⑨)。参加1436機、帰艦844機。

③第一遊撃艦隊
目標地点：サイモン
Ｈ５から侵入。Ｆ５を経由しＤ５でサラスヴァティ艦隊と遭遇、これを撃破。Ｃ６サイモン付近で太陽系派遣艦隊と遭遇、撃破。目標地点を確保。がすでにシリウスによって調査された後。離脱。遠距離での攻撃４回、防御２回。艦隊戦４回（⑥２回、⑩２回)。参加1976機、帰艦645機。

④太陽系艦隊
目標地点：カーティス
あらかじめＥ６に存在。Ｅ４を経由し、カーティスへ。調査終了間際、パールヴァティ艦隊がカーティスへ接近。艦隊戦となるがすぐさま脱出。戦場離脱。長距離での攻撃３回、防御４回。艦隊戦１回(⑧)。参加409機、帰艦225機。

⑤偵察護衛艦隊
目標：他艦隊の支援
Ｈ１から侵入。Ｇ２、Ｇ３を経由しＥ４で機動艦隊と遭遇。大ダメージを受け壊滅。第10ターンに退却。偵察艦がかなりつぶされ、実力が発揮できなかった。遠距離での攻撃１回、防御２回。艦隊戦２回(⑨)。参加499機、帰艦315機。

銀河連邦艦隊総計
遠距離での攻撃12回、防御14回。艦隊戦10回。参加4957機、帰艦2396機。

■銀河連邦

①連邦第一艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	11	3008	01061	矢沢　聖司	ベルセルク	ライトニング	G01101	3	7
2	29	2347	01070	首藤哲治郎	白龍	月影	G01102	1	11
3	100	1794	01080	落合まさ文	H・イプセン	J・デューイ	G01103	2	8
4	103	1788	01081	清水　裕文	MAX	KATE	G01104	3	2
5	110	1766	01083	田村　光	リチャード	ウィリアム	G01105	3	2
6	111	1752	3-074	大谷　寛之	MIKI	TOMO	G01106	3	5
7	121	1703	01084	松山　和雄	谷本　重美	松山　和雄	G01107	1	3
8	127	1687	01085	麗　魔	レイザ=ベル	日下　摩央	G01108	3	2
9	135	1651	01090	市川　康司	市川　康司	牧原　正泰	G01109	2	1

②連邦第二艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	21	2507	01068	仲野　真輔	オロナ=ミン	アリナ=ミン	G01201	2	8
2	33	2282	01071	斉藤　浩延	ラフリース・ロップ	シャンプー	G01202	6	2
3	40	2222	01072	川上　俊則	F・バラドリード	L・バルジーニ	G01203	3	1
4	54	2061	01073	田口　順也	アキノミカ	ワタナベユカ	G01204	4	5
5	58	2045	01074	杉浦　孝光	ビッテンフェルト	ミュラー	G01205	1	5
6	69	1970	01077	渉　華	アンナ・F・ヒーロ	アル・G・サイトウ	G01206	3	6
7	84	1855	01078	尾田　志	沖田　玲郎	氷島　陽子	G01207	5	4
8	94	1820	01079	内野　崇之	ナミ・アオイ	カナ・アカイ	G01208	2	3
9	109	1774	01082	Lovely	ケイ	ユリ	G01209	3	1
10	131	1678	01087	森田　新一	アデュス	Wyl・Vern	G01210	1	4
11	132	1667	01088	石田　憲久	ケヴィン	アーリア	G01211	4	6
12	134	1664	01089	中田　尚志	杉本勇一郎	白鳥沢みゆき	G01212	3	2
13	150	1605	01093	舟澤　晴夫	SUMMER	AUTUMN	G01213	3	2

③第一遊撃艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	1	4185	2-087	山崎　博司	白河　由貴	霧島　美姫	G01301	5	10
2	2	3742	01053	尾崎　弘征	G・コーディアス	T・シルヴァーナ	G01302	5	4
3	3	3685	01054	宮内健太郎	甘味すもも	木霊かえで	G01303	7	2
4	4	3627	01055	ボトル☆インプ	ホシノ・ヒカリ	ハラ・マキ	G01304	7	16
5	5	3458	01056	暗黒魚座の聖闘士	ルー・ルカ	エル・ビアンノ	G01305	5	5
6	7	3388	01057	森川　規洋	高井　理代	佐々木誠子	G01306	4	9
7	8	3338	01058	F　・　G	スパークくん	リーフちゃん	G01307	1	18
8	9	3109	01059	堂本　敏雄	ルック	ピッチ	G01308	4	2
9	10	3098	01060	鈴木　義典	スズキ・ヨシノリ	コモリ・マナミ	G01309	4	4
10	12	2918	3-009	小川　翼	七瀬　北斗	谷山　舞奈	GA615	3	5
11	13	2843	01062	藤沢　信安	サファイア	エメラルド	G01311	5	2
12	14	2832	01063	豊宮　利幸	トシユキ・トヨミヤ	T-01	G01312	3	4
13	16	2790	01065	赤坂　崇	バスターKill	A・ブライト	G01313	8	0
14	18	2717	01066	Dr.Q	ダーマタス=キュイ	ク=アル	G01314	4	25
15	19	2672	01067	天照帝	ラッセル=コール	A・S・アンダーソン	G01315	3	2

④太陽系艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	15	2828	01064	増田　正樹	栗田　中将	南雲　中将	G01401	2	0
2	66	1988	01075	藤原　一秀	L・D・デューン	T・ラーセル	G01402	0	11
3	68	1974	01076	相沢　晶	アイザワアキラ	アイザワショウ	G01403	5	5
4	146	1615	01091	浅野　泰宏	S-O	Q-Z	G01404	3	2
5	148	1611	01092	鳴澤　康之	らんちゃん	うっちゃん	G01405	2	0
6	161	1564	01095	神田　修	ヒカル	レイ	G01406	2	3
7	177	1527	01096	柳下　豊	ラテル	マーシャ	G01407	2	4
8	186	1515	01097	松本　敏之	アカギユウジ	ゴ・シュホウ	G01408	4	0
9	190	1506	01098	杉山　恭吾	カイトミア	ハヤマシロウ	G01409	4	6
10	202	1466	01099	E　X	E　X	JUNKO	G01410	3	1
11	209	1457	01100	ブルー=ノ	ブルー=サイモン	ミネア=サイモン	G01411	1	6

⑤偵察護衛艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	22	2483	01069	MA-IIO	M・シュレッダー	M・バーランド	G01501	1	3
2	129	1683	01086	斎藤　隆志	機動配達人T	しのぶちゃん	G01502	2	0
3	152	1602	01094	村谷　圭輔	ケイ・オガタ	ヒロ・サカガミ	G01503	2	0
4	245	1376	01101	斎藤　秀幸	C・フレッセル	F・フィアー	G01504	3	0
5	—	1234	01102	村田　圭三	リリア	フィーナ	G01505	1	3
6	—	1214	01103	砂子阪将司	B・ヴュラード	メガエラ	G01506	1	8
7	—	1199	01104	碧き彗星	オウミヒエン	トウトウミサイウン	G01507	2	0

ぞれでのもの(未帰艦者含む。301以下は−)、「ポイント」は今回の作戦での獲得ポイント、「アーマー」は撃墜した敵A・アーマーの数、「艦」はダメージを与えた敵艦の数。

敵艦の種類もいろいろあり、ダメージを与えながらも逃がしたアーマーなどもあるため、撃墜した数と得点は必ずしも正比例はしていません。

キャラクターコードと認識コードは、次回このキャラクターをエースとして参加させる場合には必ず書いておいてください。ボーナスについては、174ページに書いてあります。

トップエースに対する特典などは現在検討中です。前シリーズのときにはできなかった、認識カードも準備できしだい製作する予定です。そのときはもちろん、前シリーズで認識コードを獲得した人にもお送りします。気を長くして待っててください。

■シリウス同盟

⑥サラスヴァディ艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	43	1945	01027	阿部　昭典	シルク・ハード	シルフィード	G01601	6	0
2	65	1790	01030	吉村　泰一	タムタム	リムリム	G01602	4	1
3	77	1736	01031	橋本　真吾	オダギル	トクガワカイ	G01603	3	2
4	165	1383	01046	礒　哲雄	えっちゃん	たくみ	G01604	3	0
5	194	1304	01050	馬術部の月	早龍	稲波	G01605	3	0
6	204	1288	01051	荒井　豊	J・ランボー	K・シラユキ	G01606	1	4
7	213	1273	01052	桜木　俊之	R・ギャロウ	グウェンディ	G01607	3	0

⑦ラクシュミー艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	13	2383	01011	月野我樹丸	サラ・G・月野	セピア・J	G01701	5	3
2	51	1908	01029	森　治樹	リン・キムジャン	キンザン・モリ	G01702	4	0
3	108	1601	01035	川奥　修二	グイン	ナリス	G01703	5	1
4	117	1585	01036	室井　武	ムロイタケシ	ヤナギダユウコ	G01704	4	4
5	125	1518	01038	田中　秀和	M・ジャギュア	K・アルファ	G01705	4	5
6	126	1504	01039	佐野　栄昭	アバルトハウザー	(0073)ナミ	G01706	2	4
7	135	1481	01041	鈴木　邦幸	アマテラス	ラキシス	G01707	5	0
8	151	1417	01043	松田　宣人	ルー・オルトン	D・ライドナウ	G01708	3	2
9	153	1415	01044	宇宙　英雄	F・アリス	F・エリス	G01709	4	5
10	162	1393	01045	佐々木　匠	レイ・ラル	リリア・アリム	G01710	4	1
11	166	1379	01047	渡辺　幹夫	あさにみやざ	たかなあけせ	G01711	2	2
12	171	1365	01048	鶴田　仁	JIN	TOMO	G01713	3	2
13	172	1364	01049	梶原謙次郎	L・ミノン	H・ウォーガン	G01714	2	2

⑧パールヴァティ艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	16	2321	01014	松坂　吉将	メアリュク	シュピナ・ギ・シイ	G01801	2	5
2	37	1991	01023	鎗居　達郎	M・T・スパイアー	S・M・ジフィアー	G01802	6	1
3	41	1965	01026	橋本　智昭	Dinner	佐世理	G01803	4	5
4	81	1730	01032	福本　優作	マルクス	チェーン・アギ	G01804	5	1
5	94	1648	01033	秋山　幸彦	ジョン・ハスター	メイ・リン	G01805	3	4
6	99	1622	01034	一尾　武	ガンダルフ	ガルシス	G01806	2	2
7	117	1585	01037	中村　勝	スザン・ゼロ	リー・エレナ	G01807	2	4
8	133	1493	01040	竹内　大	ローザ	ダンディ	G01808	2	10
9	143	1443	01042	谷坂　裕一	リョウ・ヒビキ	リム・クラング	G01809	3	2

⑨機動艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	1	4017	01001	三木　彰	グレイバード	ドゥエルガル	G01901	4	6
2	4	2630	01004	戸上　敦	カール	マリー	G01902	4	5
3	6	2612	4-097	Kitsune	FOX	CAT	G01903	3	8
4	7	2597	01006	匿名希望	A	B	G01904	5	1
5	8	2594	01007	彦部　聡	マーイ	リーア	G01905	4	0
6	9	2494	01008	森本　芳弘	カーラ・マイン	シルピア・ケイン	G01906	3	2
7	10	2487	01009	関川　真吾	根黒　法子	駄権魔亜華吸	G01907	5	2
8	11	2473	01010	皆川　淳志	K・スラッシュ	R・ラーバル	G01908	5	1
9	14	2357	01012	園田　直也	闇雲　那魅	彩弧　由貴	G01909	4	4
10	15	2323	01013	井上　貴弘	ルド=ワルツェ	ノア	G01910	5	0
11	18	2281	01015	久保　秀樹	水瀬　秀斗	沢口　望	G01911	3	1
12	24	2193	01019	坂本　健一	ゴーちゃん	あにす・リフレイン	G01912	3	0
13	25	2181	4-088	原之下　来	SKYBLUE	ALES	G01913	2	4
14	26	2179	01020	上野　敦	S・カム	N・シュヌー	G01914	1	6
15	30	2095	01021	秋山　誠	My Sore	Erie	G01915	3	3

⑩太陽系派遣艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	2	2907	01002	早視　由尋	ミンツ	クロイツェル	G01001	4	8
2	3	2838	01003	D O N	DON	SAYO	G01002	2	8
3	5	2625	01005	露木　正雄	H・ヒュロス	M・マロー	G01003	5	7
4	21	2231	01016	竹内　直人	ツー	カー	G01004	5	3
5	22	2230	01017	井上　智広	ヒキコ	レンオウボ	G01005	6	4
6	23	2206	01018	菊池　秀和	ふーちゃん	まどか	G01006	3	6
7	34	2021	01022	竹屋　幸信	アルシャルク	ルフィーア	G01007	2	6
8	38	1989	01024	北　信	スヒータ	ミントローユ	G01008	3	0
9	39	1976	01025	田中　尚志	羅刹	S・S・華麗	G01009	3	4
10	45	1941	2-010	西島　達二	ジョーコスギ	ノリユキ・ミヤジ	G01010	4	4
11	48	1924	01028	芳仲　聰	R・フォルマイン	V・フォルマイン	G01011	4	5

同盟艦隊戦果

⑥サラスヴァディ艦隊
目標地点：オットー
Ａ３から侵入。Ｂ４、Ｃ５を経由し、Ｄ５で第一遊撃艦隊と遭遇。撃破され、第９ターン退却。遠距離での攻撃１回、防御３回。艦隊戦２回(③)。
参加490機、帰艦341機。

⑦ラクシュミー艦隊
目標地点：グラッグ
Ａ７から侵入。Ｃ７、Ｄ６、Ｄ５を経由し、グラッグへ到達、調査。電波発信物体を発見し回収。敵と遭遇しかけるが、機動艦隊の掩護で離脱に成功。遠距離での攻撃３回、防御２回、艦隊戦はなし。
参加717機、帰艦506機。

⑧パールヴァティ艦隊
目標地点：カーティス
Ａ１から侵入。Ｂ２、Ｃ３を経由し、Ｄ３で連邦第一艦隊と遭遇。撃破。カーティスに到達。太陽系艦隊と遭遇、敵は離脱。すでに目標は連邦の調査後。長距離での攻撃２回、防御１回。艦隊戦２回（①１回、④１回)。
参加357機、帰艦219機。

⑨機動艦隊
目標：他艦隊の支援
Ａ４から侵入。Ｃ４を経由し、Ｅ４で連邦第一艦隊と遭遇。第一艦隊移動後、同エリアに偵察護衛艦隊が侵入、艦隊戦でこれを撃破。Ｆ５を経由し、Ｅ５で連邦第二艦隊と遭遇、足止めしラクシュミー艦隊を援護。しかし、第14ターン退却。遠距離での攻撃は１回、防御は５回。艦隊戦は４回(①１回、⑤2回、②１回)。
参加2040機、帰艦1054機。

⑩太陽系派遣艦隊
目標地点：サイモン
Ｃ３に展開ずみ。Ｃ４、Ｃ５を経由して、サイモン上陸。調査終了後、第一遊撃艦隊と遭遇。撃破され、退却。長距離での攻撃は６回、防御は３回。艦隊戦は２回(③)。
参加303機、帰艦121機。

シリウス同盟艦隊総計
遠距離での攻撃14回、防御12回。艦隊戦10回。
参加3907機、帰艦2241機。

銀河絶対非武装中立宙域

●やったー！　読者同士の２カ国戦争だ〜、てわけだけどはたしてどちらの軍に人があつまるのでしょう？　考えてみれば「主人公側がよい」とか「マシーン兵器が好き」ってやつが銀河連邦、「ファンタジーぽいのがよい」とか「連邦なんて堅いのは好ましくない」なんてやつがシリウス同盟なんだろうなぁ。たぶん偵察護衛艦隊と機動艦隊は倍率が高くなると私はみたが？

〈兵庫県・Sea Side〉

●僕は悲しい！　なぜなら、僕のまわりにシリウス同盟支持者が非常に少ないからだ。「だって、シリウスってさあ〜、魔法なんだろ、やっぱいまは科学だよ、科学」「トップはマシーン兵器だよ。あんなホタテ貝みたいなラジェンドラよりGRシリーズのほうがずっ〜とカッコいいじゃん」「シリウスってさあ、ユニフォームがスケベだもんな。俺スケベじゃないもん」(ちなみにこの男はコンプを買うとまっ先に福袋を開けるような男だ)「シリウスって銃がね〜じゃん、や

▼東京都・兵渡忍（１Ｐ）イラストでは常連。エースになれるか？

トップをねらえ！ NEXT GENERATION
▲愛知県・SHIGE則巻（TP01205、１＋１Ｐ）

▼大阪府・STALK（１Ｐ）もちろん！

◀千葉県・E-THI（TP01206、１＋１Ｐ）

▲千葉県・Ω-GAI（１Ｐ）今回の作戦からも無事生還。おめでとう！

ガイナックスの
はずハガ見てね！

さあ、やってきたぞ！　おなじみガイナックスのメンバーが選ぶ「ワタシのはずかしいハガキを見てね！」のコーナーだ。今回も、７点ほどグレートなイラストをチョイスしてみたぞ。それぞれに熱いメッセージを書いといたから、しっかり読むように。

それから、今回からの新連載だというのに熱心な読者から、もうお便りが届いているのにはビックリだ。さっそく紹介しよう。

●読者のイラストで「巨乳コーナー」をつくって、でっかいチチしたねーちゃんのイラストをバンバン出してください。

武蔵野市　岡田斗司夫(アニメ会社経営)

編　このコーナーの主旨を勘違いしてるぞ。それにしてもエロビデオってのは同じところばっかり見るから、一番ドピュドピュするシーンが一番スリきれてるんだよね。

ピクチャーサーチでビデオを壊した編集者

●みんなの考えた新しい魔法を募集するってのはいかがでしょうか？　ところで８月号の４コマはすごくおもしろかったです。

別府市　神田善美(ロ〇インの愛読者)

編　キミはふれてはならないタブーにふれてしまったぞ。なんてことをいってくれるんだ！　あのマンガでどれだけの人が迷惑したか知ってるのか？　困ったもんだ。

怖いもの知らずの編集者

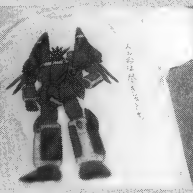
いやあ、たくさんのお手紙ありがとう。次回もこのコーナーはあるハズだからガンガンお手紙、イラストをおくってくれよな。

▼兵庫県・高島　大くん　男のくせにこんな１本抜ける絵を描けるとは気持ちいいぞ！　ぜひとも君の同人誌を送ってくれ

▲千葉県・根本浩司くん　プレゼントが届かないとのことだが心配無用だ！　まだ送ってないだけなんだ。もうすぐ送るからな！

▶神奈川県・宮地寛くん　もしかしたら君はこのＴシャツを着て歩く気なのかな。だとしたら、僕は君と絶交するぞ！

▲北海道・サスカッチ円空くん　君はイラスト採用のコツを知っているな。電脳学園のTOWNS版は３年くらい先になったら考えてもいいぞ！（笑）

◀秋田県・清水水晶くんマンネリだ！　ここは思い切って、宇宙怪獣少女とかエクセリオンと少女とかにズバッ！と挑戦して欲しいぞ

▲石川県・田中太郎くん　僕の欲しいのは98の新型と、ユーノスとミニコンポなんだ。僕のいいたいこと、君ならわかってくれるよな

▼福岡県・米田憲之くん　実に男らしいイラストだ。しかも、ガイナックスの趣味を良く理解していて、なかなかニクイ！　だが同じ手は通用せんゾ

っぱ銃をバリバリ撃ちまくるほうが楽しいぜ」。みんな一理ある意見だ。とくに、あのユニフォームはヤバイ。あれでは投書でシリウスを描いてポイントを稼ごうという人は減るだろう。また、銀河連邦が強い理由はまだある。それは部隊名だ。「カーリー作戦部隊」に対して「トップ部隊」。これは強い。ひとりのトップマニアの参加者が武器や性能をよく考えてシリウスに参加しようと決めたとする。が、そこで彼の脳裏をタカヤノリコ嬢の笑顔がよぎる。思わずトップ部隊と書きそうなるがなんとかここは自制する。再びカーリー…と書こうとしたところで、

▲広島県・高野天野（TP01208、1＋1P）

▼大阪府・HIRO（1P）

▲岡山県・ザラキ（TP01207、1＋1P）

◀東京都・あか・あおい（TP01209、1＋1P）

バラの女王様アマノカズミ嬢のことを思い出し、トップ…と書きそうになるが、ふとわれにかえって自制する。そして3度目、このゲームの題名が目に入る。『トップをねらえ！』である。「そうだ、俺はトップをねらうんだ！」。こうしてシリウス支持者がまたひとり減るのである……。

〈千葉県・八岐大蛇〉

※人数のバラつきがどうなるかが不安のタネのひとつでしたが結果は上々。ネタにしやすいのか、投書ではかえってシリウスのほうが多いくらい。参加者数がどう変化していくか、こわくもあり、楽しみでもあり。順番に、ＴＰ01201、ＴＰ01202。1＋1Ｐ。

●しかし、新トップではもうつぎのような会話はできないのだろうか……。

パ：絶対に生きて帰ってこような。

ナ：だけどその前に部隊に入れるかどうかが問題じゃないか？

パ：……。

今回からはこのテの会話がかわせないとは、ちょっとさびしい気も……。

〈栃木県・支倉夏雪〉

※前のトップではおなじみだったこの会話。新トップではどういうパターンがハヤるか？ＴＰ01203、1＋1Ｐ

▲香川県・昏蛇亜那（1P）こちらも生還

●本当に唐突ではあるが……。

いったいなんなんだ、あのスーパーキャルフォルニウムミサイルとは！フィラデルフィアボンバーとは!! そりゃ印刷ならともかく、あんなちっこい名称欄にあんな長ったらしい名前が書きこめるか!!! ちったあ応募するほうの身にもなって名称を考えろ!!!! 記入に略称が許されるならまだしも……。とかいいながら、しっかりシリウスで参加するお調子モンであったりして……。

〈千葉県・NOVA〉

※印刷でもあれだけ入れるのはけっこう大変だったりして……。番号さえまちがえていなければ、略称も可。ＴＰ01204、1＋1Ｐ

◀大阪府・橋詰栄治（TP012010、1＋1P）

▼奈良県・げる・まっど（TP01211、1＋1P）

トップ作戦企画室

お手紙、イラスト、ストーリーなどは、特別認識コードとボーナスポイントの対象になります。どしどしお手紙、イラスト、提案、ゲームのシナリオなどを、コンプティーク編集部・作戦企画室まで送ってください。場合によってはガイナックスのコーナーへ持っていかれることもありますが……。

封筒やハガキ、便箋などにも忘れずに住所、氏名、キャラクター名、(あれば)認識コードやキャラクターコード、ペンネームも書いておいてください。

ボーナスポイントは、ランクインして獲得できるものと少し異なりますので注意してください。1＋1Ｐと表記されたものは、技術項目、性格項目それぞれに1ポイントずつ追加される、ということです。単に1Ｐと表記されたものは、技術か性格か、どちらかひとつの項目に1ポイント追加できるということです。どちらに追加するかは、自由です。いずれにしても、単独の項目で35ポイントまでしか使えないのは同じです。

ひとつの認識コードでは1組のペアしか送れません。

銀河連邦・シリウス同盟 準エースリスト

艦隊の成績で、自分の参加の証が得られるとはいえ、エースになって誌面に名前がのるのはごく一部。そこで、今回の作戦で活躍しながらもエースにはなれなかった準エースのリストも載せよう。それぞれのベスト300に入った人たちを県別にわけたリストだ。＊のついているのは未帰艦。これに入っても特典はない。

●北海道
岡村敬一
寄木　誠
玉田明大
金谷昌幸
後藤宣雄
黒滝淳一
三瀬哲夫
山田正享
西尾基一
川畑　敦
中島由順
熱海孝一
板垣一彦
飯沢康昭
浜瀬聖実
平野利司
林　　靖
脇坂　守
＊宮田　亘
＊高島直樹
＊坂本浩志
＊青木康明
＊藤川昌弘
●青森県
ひろせひろ
角田義久
橋場孝良
四戸　光
松谷厚聖
＊小林義人
＊福井隆介
●岩手県
吉田　篤
高橋　学
●宮城県
笈入勝弘
小河一佳
小沢勝巳
池田　俊
＊植村勝智
●秋田県
芦田　寛
佐藤宣男
●山形県
工藤宏和
小笠原則繁
鈴木美智
●福島県
後藤康友
高久　聡
高橋浩之
清水潤一郎
清水潤一郎
渡辺直寛
馬目宏和
＊小林貴紀
●茨城県
関口俊巳
根本達夫
佐伯高光
三芳宏亘
山田　崇
寺門直也
斉田　豊
石山達広
土田清久
藤田俊嗣
マスター…
＊宮崎和孝
＊斉田　豊
＊中川直人
＊脇坂　聡
●栃木県
広木　丈
枝　順一
柴田直紀
滝田宏行
飯塚祥博
尾林啓永
福田忠昭
＊岡田福敏
＊猫飯店
＊福田貴則
＊北瀬雅一
●群馬県
益子　博
佐々木紀仁
斎藤利昭
椚瀬武夫
P.ナンタラ
＊ハ　ウ　ト
●埼玉県
ＷＷＷＡ
暗黒魚座…
伊藤英幸
荻野　健
間仁田定
岩田昌和
君波洋一
佐々木充
小平　勝
小野里孝
森田教彦
杉山孝之
杉平光弘
切道史朗
池田俊民
仲崎謙志
朝倉　誠
藤島裕二
馬場朋典
木村匡信
＊阿久津政弘
＊小山勝巳
＊千葉隆之
●千葉県
PATLABOR
安藤一郎
紅林勝紀
時田直樹
竹井千敏
田中慎一郎
渡辺克美
破 壊 神
名なしの…
鈴木和也
フロラダ…
＊ゴ ン 太
＊押田健太郎
＊計良英章
＊佐藤高彰
＊山田真誠
＊松本悟雄
＊松葉武司
●東京都
STARTO…
のうある…
羽村明仁
榎本明日香
遠藤直樹
奥村亮一
河野政義
岩下岳彦
宮川直樹
魚　秀幸
金子正文
荒尾正樹
三沢　了
山下　修
山口裕二
山内謙一
児島順一
緒方健二
松木康次
植村之英
川瀬一成
舛田直之
増田礼美
村沢　卓
瀧村隆之
蛸　将軍
中村　晶
中村真也
長田秀明
長内　章
辻本義和
柏原行治
畠山直之
畠田忠明
牧　大介
魔導法師
茂手木真司
野本憲一
＊Ａ．Ｆ．Ｅ
＊ミネルヴァ
＊菊池武史
＊吉川和伸
＊宮下良樹
＊森　祐二
＊森野祐一
＊杉本真一
＊石川儀堅
＊前田　聡
＊大野一雄
＊池田貴雄
＊渡辺　崇
＊藤原　勉
●神奈川県
ネプチュ…
ファントム
安田健一郎
安藤秀起
一番ヶ瀬学
加藤貴章
河野昌俊
吉田知司
宮杉正則
桑原　敦
原田賢治
後藤　功
高橋雄二郎
高谷真一
国松　誠
佐藤英和
佐藤仁一
斎藤　徹
山崎純一
秋山喜久男
小泉至旦
庄司祐輔
松岡洋一
森田隆弘
菅野真寿
瀬戸正宏
千田　聡
川越浩道
仲町吉満
渡辺恒也
藤村貴弘
白龍騎兵
冨久山英樹
睦月あおい
鈴木健悦
＊伊倉　猛
＊桑野成希
＊工藤光平
＊高橋　薫
＊三浦健治
＊山中　誠
＊小関崇広
＊新井洋崇
＊知念光昭
＊島本敦介
●山梨県
＊小林　智
●長野県
Ｙ，Ｓ．Ｙ
古賀善一
溝口　勲
坪田雅裕
福島　敦
●新潟県
関口弘行
清水　賢
西生　順
池田　昭
平田秀之
＊花野智欣
＊小林公一
●富山県
岡山元昭
鎌谷賢吾
山口弘人
須田裕一
＊早川隆志
＊広田幹茂
●石川県
パチョパ…
宮田俊也
宮保　真
山本敏晴
畑真佐武
●福井県
木村新一
＊まつしそ
＊井町哲生
＊青木康英
●岐阜県
Ｗｉｎｋ
井沢賞資
三輪弘晃
松村武志
木元一彦
＊ＭＯＯ
●静岡県
伊藤　淳
蔭山慎一
宮崎将嗣
山下明大
森川　悟
川上邦明
前田真冶
朝比奈宏
田中宏直
鈴木憲太
露木正雄
＊山本　昇
＊相羽克則
＊美藤尚文
●愛知県
Ｆａｎｔａ
Ｋ．　Ｍ
伊藤法仁
井上大親
宮垣義実
高橋昌嗣
山田幸生
山本義和
篠崎真良
城下真二
新美秀人
神谷　修
杉浦一宣
杉浦孝一
成瀬良一
青木康典
川端太司
大川　純
田中章才
萩本日光
柏本伸也
服部直樹
魔津川大介
矢沢典映
アップル…
＊安井一三
＊鵜飼　潤
＊鹿子真一
＊松岡卓也
＊新帯修久
＊瀬野秦崇
＊川端弘明
＊田中博史
＊平松竹志
●三重県
ＧＡＯ！
Ｙ　Ｊ　Ｒ
山川直人
水谷健作
＊大川智也
＊中西雄一
＊野々村勝也
●滋賀県
稲岡義隆
西沢裕樹
平野浩嗣
＊山本由里子
＊東　茂雄
＊木村顕男
●京都府
祇矢阿葉
山崎浩史
西村直樹
大河原哲
疋田孝二
本久尊一朗
名越　健
＊江口哉摩人
＊三谷　学
＊田村　智
＊芳田孝弘
●大阪府
SKY WA…
あ､のった
グーリー…
安田浩章
引田一弘
園田宇一朗
岸原　孝
宮崎　学
高橋　稔
佐藤元一
佐野木裕士
山本正博
市村　聡
小川三志郎
松元康裕
西村憲吾
西本竹広
西脇　篤
斉藤彰彦
石田命哉
辰巳昌隆
鶴尾和久
田口浩一
田山　悠
田中偉也
渡辺　翔
渡辺　良
島田能史
藤田元司
藤木　啓
道網広幸
柊
霧 明 日
養松俊男
＊安藤和則
＊金山雅浩
＊五島良平
＊坂井一憲
＊児島秀憲
＊芝尾　淳
＊倉本秀人
＊末田圭一
●兵庫県
ＳＨＩＢＡＩ
安積浩一郎
伊藤豪記
加茂　芳
岩松　洋
橋元　仁
金海　理
広江一郎
今枝義宏
山口　毅
山蔦洋介
篠田洋幸
赤松誠史
千脇義臣
浅原直也
中島靖人
湯川亮達
畑田洋一
平井克彦
北原秀政
和田義弘
＊永野弘和
＊沼本　淳
●奈良県
クサナギ
山中一行
進藤龍一
沢近浩之
櫻本　一
＊坂田秋生
＊坂本雅彦
＊山腰栄一
●和歌山県
田原恒平
野村淳也
両口敬司
＊高橋智也
●島根県
杉浦浩司
仲佐和幸
田中祐史
＊松本靖弘
●岡山県
Ｚ
佐藤秀志
守時　誠
藤原寛明
＊紫苑レイ
●広島県
宇根寿邦
横山義弘
海原朋和
近藤幸一
若杉知大
大村真司
中家　聡
土井克己
＊花香　繁
＊高源　明
＊住田　剛
●山口県
篠田智邦
白鳥　薫
＊岩政俊之
＊田中新治
＊藤田浩史
●徳島県
吉田英嗣
松田光弘
野田清志
●香川県
四谷優仁
小宮彰紀
新田有史
真砂博行
藤田真哉
＊磯崎匡基
＊小路典昭
●愛媛県
光宗英樹
坂本勝紀
三木誠徳
＊井下龍義
＊水沼和博
●高知県
松本　登
川上誉志
中島重雄
藤原　仁
徳久雅人
●福岡県
CROWN
江崎耕一
小倉浩春
小畠一孝
中山真治
嶋根広明
平鍋　剛
林田隆徳
鈴木大介
和田知孝
＊辻
＊武下勇作
＊望月俊博
＊本田健一
●佐賀県
一力真城
●長崎県
三栗谷範之
西岡一郎
村里直紀
北嶋　敬
＊寺田俊章
廣田雄史
●熊本県
喜津木望
城戸栄和
＊前田尚俊
●大分県
甲斐靖三
＊安東伸一
＊後藤隆宏
●宮崎県
甲斐誠士
＊小松裕明
●鹿児島県
加藤雅一
＊がー
＊吉元純一
●沖縄県
砂川　勉
比嘉智海
●不明
高松　裕
森田　肇
大森寛也
塚本隆司
＊新里和弘
＊大藪弘憲

参加するキャラクターの作製と選択

銀河連邦とシリウス同盟の、宇宙の支配を争う大戦争に参加する諸君は、全員集合してくれたまえ。きみたちの任務は、両軍のA・アーマーにのり、敵を撃破することだ。

銀河連邦もシリウス同盟も、同じ人類だから、きみたちは好きなほうに参加できる。この25世紀の世界での冒険に必要なものは、ふたりのキャラクターたちだ。パイロットとナビゲーターのコンビを組んで、1台のA・アーマーを動かすんだ。名前をつけ、それぞれの能力を決めてやろう。性別は男女どちらでもいいよ。

パイロットはもちろん操縦が担当だ。したがって操縦のための判断力が重要だね。ナビゲーターはちょいと複雑で、銀河連邦では敵の早期発見と攻撃兵器の誘導が任務だし、シリウス同盟では魔法を使った精神装甲や武器のコントロールをするんだ。まあ、どちらにせよ、知識が重要であることには変わりはないけどね。

さて、ここで注意してほしいのは、実戦でのパイロットとナビゲーターの任務はローテーションにしたがって交替するということ。ひとつの任務を長時間やると、精神疲労によって能力が大幅に低下するので、搭乗員はだいたいメイン任務2に対してサブ任務1のわりあいで、持ち場を交替することになってるんだ。このため能力にバラツキのありすぎるコンビは、実戦ではあまり成功しないはずだ。

生命力はふたりが、どのていどのダメージに耐えられるか、というめやす。もちろん数字は大きいほうがいいんだよ。ガッツ・ルックス・ラックの3つの能力は、何だか意味ないようだけど、意外なところで使われているかもしれないよ。

おつぎはふたりが搭乗する、A・アーマーの選択だ。銀河連邦のほうは高速型で、シリウス同盟側は運動性重視型。もっともオプションによって、マシーンの性格は大幅に変わるから、あとはきみの工夫しだいで、いろいろな作戦がたてられるぞ。選んだA・アーマーに、武器やオプションを積めば、作戦準備完了というわけだ。GRX-1AとラジェンドラS01は、エースしか選べない機体だから注意してね。

銀河連邦の武器やオプションは、機体のキャリアースポットに固定するんだ。もちろん機体の搭載量以上の、武器やオプションは積めないよ。飛べなくなってしまうからね。

シリウス同盟の武器やオプションについては、ちょっと説明しておこう。なにしろ理力を使うシリウス同盟だから、機体に積むのも本当の兵器ではなくて、いわば〝理力の素〟みたいなものなんだ。

その昔、シリウスでは、搭乗員の精神エネルギーを使って戦っていたんだ。だけど最近は、A・アーマーがパワーアップしたため、搭乗員の精神エネルギーが不足するようになってしまった。そこで発明されたのが、機体の一部に精神エネルギーをためこむサイコポッド。これを搭載して、その備蓄エネルギーで、武器やオプションを使用するようになったんだ。

搭載できる武器やオプションは、どちらも全部で10種類まで。ただし武器のほうは、数量を記載すれば同じものを、たくさん持っていくことができるよ。同じオプションは、ひとつしか取り付けられないから注意してね。

さて、銀河連邦とシリウス同盟の戦争は、5つの独立艦隊どうしの戦いでもあるんだ。艦隊はどちらも5～6種類の艦船からなっているんだ。まず対艦攻撃の主役である戦艦、補助作戦任務の巡洋艦、主力艦を護衛する駆逐艦、A・アーマーの母艦である空母、そして遠距離偵察のためにレーダー能力を上げた偵察艇だ。

さらにシリウス同盟には、銀河連邦にはない方陣艦があるんだ。これはシリウスの戦術の特徴、陣攻撃を実行する集団だ。巨大な魔法陣を張って大ダメージを与える特殊な艦なんだよ。

キャラクターの設定

①～③の技術項目は、戦闘をするときに使う能力値だ。この各項目には、最低3点、合計で30点をわりあてること。④～⑥の性格項目は、キャラクターの個性をあらわす能力値で、ゲームには間接的に影響する。この各項目にも最低3点、合計で30点をわりあてること。

項目	内容
①判断力	A・アーマーの操縦能力を決める
②知識	銀河連邦側は攻撃能力、シリウス側は精神力を決める
③生命力	戦闘でのダメージ許容量を決める
④ガッツ	トップの世界では、根性が勝敗を左右する
⑤ルックス	もちろん美人はなにかと得である
⑥ラック	ようするに運のこと。ラックがあれば何でもOK?

戦場では、艦隊は索敵艦を周囲の星域に派遣して、敵を捜索するんだ。そして敵を発見したら、A・アーマーで敵艦隊を攻撃にいく。もし艦隊どうしが、同じ星域で敵艦隊とぶつかったら、こんどは艦隊どうしの決戦になるんだ。目標となる星域では、こういう決戦がおこりやすいね。ここでは戦艦の火力がものをいうけど、A・アーマーも相当な力を発揮するぞ。

さて、きみのキャラクターたちは、5つの艦隊のなかからひとつを選んで、その艦隊の一員として敵と戦うんだ。残念ながら艦隊の編成はきみたちが選ぶわけにはいかない。だからキャラクターたちは、各艦隊の編成をよく調べてから応募したほうがいいだろうね。

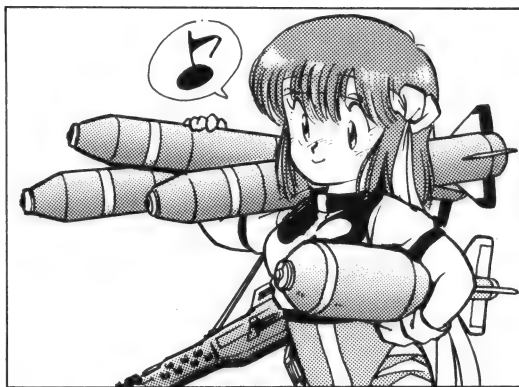
各艦隊では、搭載しているA・アーマーを、任務別に4つの部隊に編成してるんだ。対A・アーマーの戦闘が中心の制宙部隊、宇宙船攻撃が任務の対艦部隊、どちらでもやる遊撃部隊、そして艦隊の防衛と反撃をおこなう防宙部隊。このなかから希望する任務の部隊をひとつ選ぼう。搭乗するA・アーマーにあった部隊がいいだろう。

そのつぎは事前のトレーニングの選択だ。これは深層心理の特別訓練で、一般の隊員は、合計100ポイントのトレーニングをすることができるんだ。もしきみのキャラクターがエースになればもっと多くのトレーニングができるようになるよ。

さて、戦場での行動選択は全部で4種類。まず戦場での移動をどうするか。高速移動を選ぶと、敵に対して奇襲をかけやすいけど、逆に敵に奇襲されたときはちょいと困るね。警戒移動はいちばん普通のやりかたで、適当に警戒しながら移動するんだ。索敵移動は敵の奇襲には強いけど、ノロいから敵に奇襲をかけることはまず無理。どれにも長所と短所があるんだよ。

対アーマー戦闘は、高速を生かして一撃離脱を狙うか、運動性にたよってなるべく接近戦に持ち込むか、それとも敵のアーマーとの戦いは回避するか、3つのうちからひとつを選ぶんだ。

対艦攻撃のほうは、目標の艦に1度攻撃をしたら逃げる一撃離脱、有効な兵器があるかぎり攻撃を続ける連続攻撃、そして敵宇宙船との戦いは回避する、こちらもこの3つのなかからひとつを選ぶんだ。

一番最後の選択は、戦場からの離脱のタイミング。これは大きくわけると、3つの選択があるんだ。まず自分たちのうけたダメージの量だけで、撤退の時期を判断してもいい。もちろん戦果をあげるまでは引き返さない、という作戦もできる。それから最後に、武器を使い切るまでがんばる、という選択もできるんだ。

このうちはじめのふたつは、さらに自分たちのうけたダメージの%によって、さらに2種類の条件にわかれるんだ。ダメージが50%になったら離脱するか、またはダメージが75%になるまでがんばるか、のふたつだよ。

というわけで、戦場からの離脱には、全部で5種類の方法があるんだ。いろいろ検討して、いちばん良さそうな方法を選んでほしい。

こうして苦労してつくったキャラクターも、なにしろ戦争だから、あっけない最後をとげることもあるんだ。でもそんなことでメゲてはいけない。多少の苦労はあたりまえだよ。なにしろめざすは、栄光の〝トップエース〟なんだからね。

A・アーマー

銀河連邦

コード	名称	スピード	運動性	装甲	ダメージ許容量	搭載量
G-1	GR—1SS	350	28	2	180	60
G-2	GR—2S	280	22	4	200	100
G-3	GR—3S	300	26	6	200	80
G-4	GRX—1A	370	25	6	220	90

シリウス同盟

コード	名称	スピード	運動性	シールド	ダメージ許容量	サイコポッド
S-1	ラジェンドラⅠB	270	33	5	180	60
S-2	ラジェンドラⅡB	230	31	8	230	80
S-3	ラジェンドラⅢB	160	30	11	240	90
S-4	ラジェンドラS01	250	38	9	250	90

〔注〕GRX-1Aとラジェンドラ S01は、エース専用のA・アーマー

銀河連邦(武器)

コード	名称	威力	重量	命中率	使用回数	効果
001	ザップガン	5	7	70	弾切れまで	S&W社製の、小型無反動銃器
002	チェーンガン	10	12	60	弾切れまで	SFK社製の、チェーンソー発射銃
003	バスターソード	15	15	50	折れるまで	トップ部隊伝統の、剣タイプの近接兵器
004	ファイアショット	10	2	20	1	小型の機雷。空間に大量に散布して使う
005	バスターホームラン	10	6	60	1	ナイキ社製の投擲兵器。小型の球体を発射する
006	スーパーキャリフォルニウムミサイル	20	10	50	1	センサーで敵を自動追尾するミサイル
007	アステロイドキラー	30	12	40	1	小型の汎用爆弾。対アーマー戦闘にも使える
008	フィラデルフィアボンバー	50	15	30	1	大型の対艦専用爆弾。威力は大きい
009	重力縮退弾	80	16	20	1	連邦の開発した超大型対艦専用爆弾
010	アインシュタインミサイル	100	25	25	1	連邦で新開発した汎用大型ミサイル

シリウス同盟(武器)

コード	名称	威力	エネルギー減少量	命中率	使用回数	効果
051	エーテルイーター	5	8	80	失敗するまで	空間に小さなひずみを生じさせて攻撃する
052	マジックダーツ	5	2	40	1	ニードルをつくり出し攻撃する
053	ファイアブラスト	5	4	80	1	エーテル物質を利用した小型火系呪文
054	マジックチェイサー	100	7	70	1	自動追尾型の弾道型エネルギー弾を発射する
055	ナルト	15	9	60	1	エーテル宇宙に、巨大な波の渦をおこす呪文
056	ライトニングボルト	20	12	60	1	元素から電子エネルギーをとりだす呪文
057	炎弾	30	18	60	1	宇宙空間のエーテルを燃やしてしまう大呪文
058	メテオ	50	25	50	1	流星やアステロイドをつくりだす強力な呪文
059	暗黒召喚陣	70	28	40	1	超小型マイクロブラックホールを出現させる
060	バイ	200	40	20	1	A・アーマーにつめるタイプでは最大級の呪文

銀河連邦(オプション)

コード	名称	重量	効果
101	シールド	10	装甲が3ポイントよくなる
102	ロードランナー	5	スピードが10%ほどアップする
103	センサーシステム	10	運動性がおよそ20%アップする
104	オートリペア	5	ダメージをすぐに一定率だけ自動修復する

シリウス同盟(オプション)

コード	名称	エネルギー減少量	効果
151	メンタルバリアー	5	装甲が2ポイントよくなる
152	ギャロップ	10	スピードが20%ほどアップする
153	マインドセンサー	5	運動性がおよそ10%アップする
154	ナチュラルフィクサー	10	ダメージをすぐに自動修復する

A・アーマー部隊の編成

各艦隊では搭載したA・アーマーを、その任務別に次のような4つの部隊に編成してるんだ。君のキャラクターもこのどれかを選んでほしい。この編成は、銀河連邦もシリウス同盟も同じだよ。

①制宙部隊　攻撃隊。敵のA・アーマーをたたき、制宙権を確保する
②対艦部隊　攻撃隊。敵の艦隊を攻撃する
③遊撃部隊　攻撃隊。ただし出会った敵ならどれとでも戦う。
④防宙部隊　護衛部隊。ただし敵の攻撃をうけなかったときは、遊撃部隊として出撃する

事前のトレーニング

どのペアも出撃前に、合計で100ポイントの特別トレーニングを受けられる。4つの項目は、それぞれ最低10ポイントは履修すること。

移動　宇宙空間での移動が早くなる
索敵　敵を早くから発見できる
戦闘　戦闘のときに有利になる
回避　敵の回避や戦闘からの離脱がしやすくなる

戦場での行動選択

君のキャラクターが、戦場で選択できる行動は、移動、対マシーン戦闘、対艦攻撃、戦場からの離脱の4種類。それぞれひとつを番号で選ぶこと。

移動

①高速移動　奇襲が起こりやすい
②警戒移動　通常の移動
③索敵移動　奇襲が起こりにくい

対マシーン戦闘

①一撃離脱　最初の攻撃のあとは離脱する
②格闘戦　何度も戦闘を行う
③回避　できるだけ戦闘を行わない

対艦攻撃

①一撃離脱　一度の攻撃で離脱する
②連続攻撃　効果のある兵器があれば攻撃を続ける
③回避　対艦攻撃はしない

戦場からの離脱

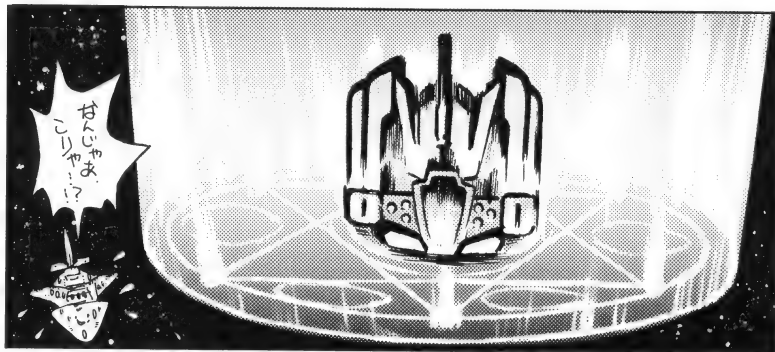
①ダメージが50%を越えたら離脱
②ダメージが75%を越えたら離脱
③戦果をあげ、ダメージが50%を越えたら離脱
④戦果をあげ、ダメージが75%を越えたら離脱
⑤兵器を使いつくしたら離脱

今回の作戦！ タイト オブ ゴルディアス

ウィンドミル作戦

長期化する銀河連邦との戦争にそなえ、シリウス同盟の理術者たちは、戦闘においての絶対の切り札ともなりうる魔法陣の効果を、さらに増大するための研究を続けていた。もし、十分なだけの効果を得られるなら、戦局そのものをも動かすだけの大きな力になるかもしれないのだ。大型の魔法陣は、ゴルディアス・ポイントと呼ばれる力点の設置により発動するといわれている。最終的な目標は、銀河系全体を魔法陣で包む大銀河魔法陣の設置である。

しかし、この研究は難航した。最前線での損害の補充のために多くの資材、人材がつぎつぎと戦場に送られていき、準備段階での実験もままならなかったのだ。また、あまりにも夢想的な計画だとして、計画そのものを縮小または中止し、資材・人材を艦隊戦用の魔法陣の強化プロジェクトにまわすべきだとの反対意見も、根強くあった。

だが、ついに研究陣の努力がみのる日がきた。同盟賢員の見守るなか、サザン９星系での予備実験に成功。星系内に設置されたゴルディアス・ポイントが反応し、星系そのものが巨大な魔法陣として、機能しはじめたのだ。この成功により、この計画は最優先プロジェクトのひとつになったのである。

この成功の報は連邦側にも大きな動揺をもたらした。しかし、この結果そのものがシリウス側の謀略だとする見方をするものもいた。その意見を裏付けるかのように、その後大銀河ゴルディアス・ポイント設置計画の情報により出撃した艦隊は、ことごとくシリウス同盟の艦隊の待ち伏せに合い壊滅的打撃を受けたのだ。また、星系単位までならまだしも、銀河系全域に対する魔法陣など実行不能だとする連邦の理論理力学者の意見も提出された。

同盟においても、その研究成果は最高ランクの機密となったため、実情を知るものは限られていたのである。

そんななか、またしてもゴルディアス・ポイント設置の動きありとの報告が連邦軍情報部よりもたらされたのだ。

この情報に対し、出撃するか、否か、連邦軍内部の意見はまっぷたつに分かれた。しかし、同盟主力の５艦隊がその護衛にむかったとの確実な情報が入手されるにいたり、艦隊主力出撃が決定されたのだ。単なるオトリであるなら、ここまでの戦力をさくとは考えにくく、またオトリであるなら、それはそれで正面から力をもって叩きつぶす、中途半端な戦力の投入はかえってリスクが大きい、そう判断されたのだ。目標は実験の妨害、および護衛として進出しているシリウス同盟艦隊の撃破。この作戦のコードネームはウィンドミル（風車）と決定された。

目標星系はラグーン15。その宙域でゴルディアス・ポイント設置に適すると思われる惑星は３カ所ある。キムボール、ウォーゼルおよびトレゴンシーのいずれか。シリウス同盟の主力５艦隊は同星系に集結、すでに展開を終えている。艦隊司令官クラスでもこの計画の実態は知らされておらず、どれが本当のポイントでどれがダミーなのか、またはすべてがダミーなのか、知るものはいない。シリウス艦隊の作戦は、目標ポイントを徹底して防御するか、分散して連邦艦隊を待ちぶせるかであろう。また、今回のシリウス艦隊は多くの方陣艦を含んで編成されている。これは、実戦データを多く集めて、方陣艦のパワーアップをはかるという目的もあるためである。

銀河連邦艦隊は、星系周囲にワープ・アウト、そこから順次星系内に突入の予定。作戦の目標はシリウス同盟の作戦の徹底妨害である。

シリウス同盟はポイント周囲のアステロイド帯の一部に宇宙機雷を散布している。ゴルディアス・ポイント設置がオトリでないとしたら、作戦時間が限られるため、あえて危険を犯してアステロイド帯突破を試みる艦隊も出るかもしれない。

星系内での移動の間に、両軍は偵察艇により敵を発見し、A・アーマー部隊による攻撃が行われる。また、目標惑星付近では、両軍の艦隊同士の遭遇戦が起きるものと思われる。

今回の作戦に参加する各艦隊の編成、司令官名、作戦目的、各艦の性能は右ページに一覧表でまとめた。

次回の作戦マップ

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3							①			
4										
5										
6				②						
7										
8							③			
9										
10										

①キムボール②ウォーゼル③トレゴンシー　暗い部分はアステロイド

銀河連邦

名称	対艦攻撃力	対A・アーマー攻撃力	防御力	
ルクシオン級戦艦	60	10	60	現存する艦のなかでは最強。ダメージ許容量120
マックスウェル級巡洋艦	30	10	25	対艦隊戦で戦艦を補助する。ダメージ許容量70
ホーキング級駆逐艦	15	15	15	主力艦の護衛が任務の艦。ダメージ許容量35
メリエス級空母	10	15	30	A・アーマー部隊の母艦。ダメージ許容量100
キニスン級偵察艇	5	1	3	遠距離偵察を行う小型艇。ダメージ許容量10

シリウス同盟

名称	対艦攻撃力	対A・アーマー攻撃力	防御力	
ニルヴァーナ級戦艦	50	15	80	強力な装甲を誇る主力艦。ダメージ許容量100
ラーマ級巡洋艦	20	15	40	防御力重視の大型巡洋艦。ダメージ許容量60
サラハ級駆逐艦	10	20	20	対アーマー戦闘の得意な艦。ダメージ許容量30
シヴァ級空母	5	20	50	A・アーマー部隊の母艦。ダメージ許容量80
ハヌマーン級偵察艇	1	5	5	数がおおいほど索敵能力があがる。ダメージ許容量10
シャンバラ級方陣艦	1	1	20	魔法陣攻撃をおこなう小型艇のグループ。ダメージ許容量20

※艦艇のパラメータは、A・アーマーとは別の基準のものです

銀河連邦

艦隊		戦	巡	駆	空	偵
①連邦第一艦隊 司令官 ダイ・ヤーギ	連邦の主力艦隊。国防宇宙軍直属のため、装備はかなり強力である。今回も主力として、ラグーン15星系に突入する。前回にくらべると、艦隊の編成はやや充実したようだ。	5	4	6	2	6
②連邦第二艦隊 司令官 レア・フェルナンデス	第一艦隊とならぶ正規艦隊の主力。戦力的にはさして変わらない。前回よりもやや強化された。さらに今回は敵地での作戦であるため、偵察艦をかなり増強した。	4	3	7	2	8
③第一遊撃艦隊 司令官 タカナシ・ミノル	高速偵察艦隊を強化した機動部隊。対艦攻撃力はやや弱いが、シリウス側となら戦えるだろう。その分A・アーマーの搭載数が多いのが強みだ。	2	8	10	3	8
④ソロマニ艦隊 司令官 ユン・カンカン	太陽系艦隊を改編した新艦隊。本来は司令部直属ではなく、太陽系附近の星系連合の艦隊である。しかし今回も連邦の指揮下にはいって戦う予定。待望の戦艦が1隻加わった。	1	4	10	4	8
⑤偵察護衛艦隊 司令官 ササキ・シロウ	艦隊数の不足を補うために編成された、連邦直属の支援専門艦隊。前回の作戦の経験から、巡洋艦を増強した。しかし今回も、他の艦隊の支援がその主要任務である。	0	2	12	5	12

シリウス同盟

艦隊		戦	巡	駆	空	偵	方
⑥サラスヴァディ艦隊 司令官 ユー・ガイム	シリウス同盟側の主力艦隊。前回までは3艦隊がまったく同じ編成だったが、今回は艦種がやや変化して、方陣艦の増強が目につく。星系の3つの惑星のどこかにいる。	3	4	8	1	8	5
⑦ラクシュミー艦隊 司令官 エロヒ・ガース	戦艦と巡洋艦を増強されたため、火力ではシリウス同盟最強になった。方陣艦もややふえているようだ。星系の3つの惑星のどこかにいる。	4	5	8	1	8	3
⑧パールヴァティ艦隊 司令官 リル・リル	前回の損害による改編で、やや戦力が減少したため、高速機動部隊的な性格をもつようになった。艦戦隊はなるべくさける予定？　星系の3つの惑星のどこかにいる。	2	3	8	3	10	1
⑨機動艦隊 司令官 スエゼン	シリウス版高速機動部隊。偵察艦と方陣艦が異様に多いのがその特徴である。改編により戦艦が減少したため、やや戦力が低下してしまった。方陣艦でそれを補えるか？	1	6	10	4	16	8
⑩ラグーン15星系防衛艦隊 司令官 ゲマ・ケイ	太陽系派遣艦隊を改編したもの。戦艦がいなくなったかわりに、シリウス同盟お得意の方陣艦を大量に集めた。A・アーマーをつかった機動防御はうまくいくだろうか。	0	2	5	3	9	15

◀応募用紙の書き方と記入例▶

さて、これからいよいよ応募用紙の記入だ。今回から用紙が少し変わったので、気をつけよう。まず最初はいつものように、君の名前、年齢、それに住所を記入するんだ。認識コード／キャラクターコードの欄は、持っている人だけが記入すること。

さて、まず重要なのが、銀河連邦とシリウス同盟のどちらに参加するか、ということだ。これが決まったら、そのつぎは君の参加したい艦隊の**番号**を書きこむこと。

ゲームのキャラクターは、ふたりがペアを組む。まずはパイロットとナビゲーターの名前を決めること。

ふたりの能力は点数の自由配分だ。判断力・知識・生命力の３項目は最低３点で、３つの合計は30点。ガッツ・ルックス・ラックの３項目も、最低３点で、３つの合計は30点だ。

キャラの性格や特徴を、イラストや文章で参考用に書いておいてください。

さて、そのつぎは自分の参加する側のＡ・アーマーのなかから、好きなものを選ぶ。ただしエース専用機は、エースしか使えないので注意すること。

そして自分のＡ・アーマーに搭載する、武器とオプションを記入するんだ。選んだ武器を何個もっていくかを、必ず数量の欄に書くこと。

ただしＡ・アーマーの搭載量（サイコポッド）を越える武器やオプションは使えない。ポイント数の合計を、もういちど確認しよう。

作戦はまず参加部隊の選択。征宙部隊、対艦部隊、遊撃部隊、防宙部隊の４つのなかからひとつ選んでその**数字**を書くこと。

トレーニングの４項目には、最低でも10ポイント、合計で100ポイントの数字をいれる。ただしエースは、もっと多くの訓練ができるようになるよ。

同じようにその下の、移動、対アーマー戦闘、対艦攻撃、戦場からの離脱の４項目についても、表を見て**数字を**ひとつずつ入れること。

こうして応募用紙を書き終えたら、下に印刷されてる応募券を切り取って貼って、封書でつぎの住所まで送ってください。今回の締め切りは**11月18日**の消印までが有効です。

〒102 千代田区九段南４-７-16
市ケ谷ＫＴビル　コンプティーク『トップをねらえ！ NeXT GENERATION』応募係

どちらに参加するか？（○をする）	(銀河連邦)	シリウス同盟	所属艦隊	③	第一遊撃艦隊

	パイロット	ナビゲーター
名前	ササキ ススム	アラカワ ナオミ

	パイロット	ナビゲーター
判断力	15	5
知識	6	17
生命力	9	8
ガッツ	20	10
ルックス	5	10
ラック	5	10

キャラクターの特徴・性格

ササキ――直情型、ほれやすい
アラカワ――バクチ好き、躁ウツ質

※イラスト・文章でどうぞ

搭乗A・アーマー	G-2	GR-2S

搭載武器&オプション

コード	名称	重量/エネルギー	数量	合計
001	ザップガン	7	2	14
003	バスターソード	15	1	15
005	スーパーキャルフォルニウムミサイル	10	5	50
101	シールド	10	1	10
103	センサーシステム	10	1	10
	総合計			99

参加部隊	①	制宙部隊

トレーニング

移動	乗散	戦闘	回避
30	15	25	30

作戦

移動	対アーマー戦闘	対艦攻撃	戦場からの離脱
①	②	③	①

バージョンアップへの道

さあ、こんどはロボクラッシュだ。え、何がだって？もちろん新しいバージョンへのグレードアップさ。はじめてからもう１年以上たつから、そろそろ改良したほうがいいかな、なんて話も出てるんだよ。ただCORDは人員がたりないんで、なかなか計画がすすまなくてねえ。しかもデザイナーは、いろいろ仕事をかかえてるうえに、『トップをねらえ！』の新版をつくる作業で忙しかったし、まあ、すべてはこれからの『新・ロボクラッシュ』なのでした。みんな期待して待っててね！

イラスト／中沢数宣

トップをねらえ
⑫
応募券

トップをねらえ！ NeXT GENERATION応募用紙

応募券を貼ってください

名　前	年齢	住　所	この欄には何も書かないでください

認識コード		キャラクターコード	

どちらに参加するか？（○をする）	銀河連邦　シリウス同盟	所属艦隊		

	パイロット	ナビゲーター
名　前		

	パイロット	ナビゲーター
判断力		
知　識		
生命力		
ガッツ		
ルックス		
ラック		

キャラクターの特徴・性格

※イラスト・文章でどうぞ

搭乗A・アーマー		

搭載武器&オプション

コード	名　称	重量/エネルギー	数　量	合　計

参加部隊			総　合　計	

トレーニング

移　動	索　敵	戦　闘	回　避

作　戦

移　動	対アーマー戦闘	対艦攻撃	戦場からの離脱

歳末スペシャル

それにしてもバルタン星人はエラかったよなあ、と追憶にひたる今日このごろ、皆さんいかがお過ごしですか？　今月はお茶の水と四谷のコンプSLGの恥じゃなかった良心が火鉢にあたりながら平成元年SLG界の動向について語ってしまうのでありました——。

平成元年 SLG風雲録

どうも、お茶の水です。今月は12月号ということで、やや趣を変えて「平成元年ＳＬＧ風雲録」。Dr.四谷氏とともに今年のＳＬＧ界の来しかた行く末について振り返ってみたいと思っております。

さて、と。四谷先生、準備はよいですかな？　まずは光栄の十八番、「戦国もの」に焦点をあてて考えてみましょう。

四谷（以下四）　なんといっても『信長の野望・戦国群雄伝』が強い！　光栄のＳＬＧの特長をひと言でいわせてもらえば「拡大志向」。実際にゲームをやってみれば納得できると思うのですが、とにかくわかりやすい。ディスプレイに常に表示されている全体マップによって、領土が広がっていくさまがひとめでわかる。プレイヤーは、このマップによって極めてストレートに達成感を味わうことができる。これが光栄歴史シリーズの人気の秘密じゃないでしょうか？

お茶の水（以下茶）　そうですね。確かに光栄の歴史ものはわかりやすいですな。人間の持つ闘争本能、拡大欲といったものを直接刺激するようなところもありますね。　中でも『群雄伝』は、「国を富ませ、領土を拡大していく」光栄の歴史シリーズの中にあって、「領土を拡大する」ことにかなりの比重がおかれている。ゲームとしてはやや偏(かたよ)った感じがするけれども、プレイヤーにとっては一種独特の爽快(そうかい)感があるんでしょう。また、読者投稿を読んでみると、「体験記」と題して、ゲームの流れをつづったものが多い。自分が信長になりきったつもりで全国統一までの過程を年代記風にまとめてみたり。ゲームを物語するっていいますか、とにかく歴史小説を読むようなノリで遊ぶことできる。

四　安房・里見をけなしたら、読者から抗議の投書が舞いこんできたとか……(笑)。

茶　思い入れができるということですね。ゲームとしてはこれは強い。

四　ほかの戦国ＳＬＧはどうでしょうか？　教授は『天下統一』をかなりやりこんでいたようですが。

茶　非常にまじめなＳＬＧということでしょうね。本誌８月号の特集でも触れていますが、デザイナーの黒田さんはかなり根本的なところからこの時代をとらえようとしている。合戦では士気の大小がもっとも重要であったとか、各地域の大名の動きとかですね。どういうことかというと、コンピュータが担当する大名の動向（思考ルーチン）が理にかなっているわけです。たとえ

ば甲斐・武田は南を同盟国に塞がれているので信濃へ伸びようとしたり、駿河・今川はひたすら西をめざしたり、と。織田をプレイしている時は、いったい今川がどこまで来ているのか横目に見ながら手に汗握る展開になりましたね。難をいえば、見せる要素として大名・武将のグラフィックがないこと。まあ、本筋とは関係ない部分ではありますけれど。

四　難しいところですね。でも敢えてそういった要素を切り捨てても、本格的な戦国ＳＬＧをつくろうとするあたり、さすが往年のボードゲームデザイナーだけありますね。

茶　同感です。黒田さんは本誌でも連載ページを担当なさっているので身びいきと思われることが怖いんですが、このゲームは自信を持っておススメできます。絶対買いのＳＬＧですよ。さて、お次は『大戦略Ⅲ』。これを抜かしては世のＳＬＧファンに怒られてしまう。四谷さんからどうぞ。

四　もはや何をかいわんやで、とにかく凄いのひとこと。大戦略シリーズの持つコンセプトのひとつである、「よりリアルに、より本物らしく」といった要素が極限まで追求されていますね。ゲームをプレイした限りでは、様々な欠点が目につきますが、これ以上の要求は現在のハードでは不可能なような気がします。実験的な、非常に実験的な作品ですね。

茶　実験的かあ……。考えてみればシステムソフトっていうのはおもしろい会社ですよね。これは比較的な問題でしょうが、「売れなきゃいけない、売れセンをつかまなきゃいけない」っていう気負いやらプレッシャーやらが感じられない。むしろ伸び伸びと好きなゲームをつくっている――そんなイメージがある。まあ、これはあくまでもイメージの話で、同社の方が聞いたら苦笑いするかもしれません。

四　光栄と同様、現在の日本のゲーム界でブランド化している数少ない会社ですからね、そういってもいいんじゃないですか。私としては『大戦略Ⅲ』は必ずしも成功した作品とは思っていません。でも、ここが出すゲームは好きですね。物まねではない、本物のオリジナリティがあります。

茶　うーむ、段々とスペースがなくなってきたぞ。最後に、お互い、光栄・システムソフトの二強以外でこの一作を挙げてみましょうか。

四　この一作っていうのがツライところだけれど、ＳＦジャンルから。『銀河英雄伝説』か『シュバルツシルトⅡ』かどちらかですね。『銀英伝』は艦隊戦のシステムがきっちりまとめられてプレイアブルだったし、『シュバルツシルトⅡ』は前作に続いてのコンセプトが魅力。う〜ん、やっぱり『シュバルツシルトⅡ』を押しましょう。このゲームは、シナリオＳＬＧということで、賛否両論。でもそれゆえに押します。新しい試みっていうのは、抵抗が多いものですから。

茶　わたしは『ファースト・クィーン』を押します。独創性あり、しかもプレイアビリティが非常に高い。つまりゲームとしての完成度が非常に高いということですね。アクションＲＰＧばりのキャラが画面いっぱいに乱戦するさまは見ていて楽しい。このシステムをそれこそ戦国ものに応用していけば、かなりのものができるんじゃないかと思いますがねえ。どうでしょうか？

四　確かにね。いつまでも光栄・システムソフトにリードされていたんじゃＳＬＧ界もおもしろくならない。これまでＳＬＧをつくったことのない他社にも、新しいコンセプトをひっさげてこの世界に乱入(!?)してほしいですね。

茶　本日はどうもありがとうございました。

（ぬぬ、四谷のコメントが次のページではちがってるぞ……。ま、いーか、あいつは２枚舌だもんな）

困るではないか小林速報　11月号の宝船で「とうとう来月号でＳＬＧ宝船特製テレカが登場する」と発表したにもかかわらず、まだテレカは完成していない。当局の調べによると、この原因は、デザイナーの小林（実名）の怠慢によることが判明。小林、反省しろよ！

盛本画伯のお笑い玉手箱

今月のお題　**ＳＬＧ**

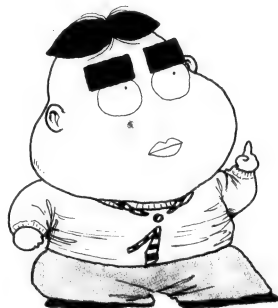
お灸を首へすえる爺さん
おきゅうをくびえすえるじーさん
おきゅうをくびエスエルジーさん

たいへんよくできました

イラスト／盛本康成、中野豪

あの人が選んだ平成元年SLG BEST3!

あの超ど級の大作『大戦略III』を初めとして、今年は収穫が多い年だった。平成元年のＳＬＧ、傾向と対策を分析すれば、やはり出てくるのが戦国ＳＬＧの隆盛。まあ、それだけ開発の側から見ても、ユーザーサイドから見ても魅力あるテーマなんだろうね。このジャンルでは、ついにシステムソフトが光栄の独走にストップをかけるべく挑戦を開始した。また、他のジャンルでも、いくつかの秀作・佳作が出そろった。というわけで、安田均・黒田幸弘の両氏を初めとするＳＬＧ審査委員が、それぞれのおススメＳＬＧを選んでくれた。ちなみに、秋葉原助手のおススメSLGは、1.『信長の野望・戦国群雄伝』2.『大戦略Ⅲ』3.『太平洋の嵐・バンディッツ』だろう。フッフッフ、じつに彼らしい好戦的な選択ではないか。

安田均

いわずとしれたＲＰＧ界の重鎮だが、根っからのＳＬＧマニアでもある

1：いろんな人が選ぶだろうけど、やっぱり入れてしまう。とにかく徹夜してやっても、疲れが残らず、なぜか爽快な気持ちになるとはスゴイ。2：名作。日本版はちょっと操作性が悪い。3：水野良も高山浩も喜んでやってます。

私のBEST3	
1	シムシティ
2	リーチ・フォー・ザ・スターズ
3	天下統一

黒田幸弘

ご存じクロちゃん。今年の話題作『天下統一』のゲームデザイナーなのだ

とりあえず自作の『天下統一』は除外しよう。となると期待の一作は『キャンペーン版大戦略Ⅱ』かな。あとは『遙かなるオーガスタ』と『シムシティ』。しかしＳＬＧにも、いろんなパターンがあるもんだなあ。

私のBEST3	
1	キャンペーン版大戦略Ⅱ
2	遙かなるオーガスタ
3	シムシティ

多摩豊

コンプのいろんなページに出没する万能ライター&編集者。来年もスーパーボウルに行く…ガルルルル

今年のベストコンピュータシミュレーション。斬新なテーマ、操作性のよさ、シミュレーションの正確さなど、すべてにおいていままでの常識を超えている。ジャンル全体に与えた影響からいっても、これがベスト1だろう。

私のBEST3	
1	シムシティ
2	――
3	――

お茶の水教授

ＳＬＧ劇場の主任教授だった。いまも、ＳＬＧ専門ライターとして大活躍中

とにかく光栄の手堅さが目立った年だった。『信長の野望・戦国群雄伝』は、システム的には従来の光栄歴史ＳＬＧの焼き直し。でもゲーム自体は一度やったらやめられないエビセンのようなＳＬＧ。

私のBEST3	
1	信長の野望・戦国群雄伝
2	天下統一
3	ファースト クィーン

ドクター四谷

ＳＬＧ研究所の所長だった。あの秋葉原とともに華々しくデビューを飾ったことを覚えていますか？

ちわ～ッ！　ＳＬＧ界のそば屋の出前!?　ドクター四谷が厳選したのはこの３本だ。こう見るとどれもストーリー性が濃いものばかりだけど、シンプルでも奥の深い、じっくり型ＳＬＧがもっとやりたいよー。

私のBEST3	
1	キャンペーン版大戦略Ⅱ
2	天下統一
3	パイレーツ

スケルトン甲田

マル勝ファミコンの編集者。でも仕事で徹夜するよりパソコンＳＬＧで徹夜すること多し。厳重注意

「今年の」と限定すると、否応なくこの３本になってしまいますね。これ以外はまだやってないから。プレイしやすかった（ルールを覚えやすかった）順に並べてあります。徹夜で遊ぶ頻度(ひんど)が高かった順でもありますが。

私のBEST3	
1	天下統一
2	シムシティ
3	大戦略Ⅲ

盛本画伯

コンプ野球チーム主軸兼ＳＬＧ宝船専属イラストレーター。こーゆーのを腐れ縁という

えーっ、なんでオレがこんなとこ出るワケ!?　ＳＬＧなんか知んないよー。よし、平成ギャルBEST３にしよ～。３位のジャッキーは、レーシング・コーディネーターのネーちゃんなの。え、知らない？　ま、いいじゃん（談）。

私のBEST3	
1	生稲晃子
2	イザベル・アジャーニ
3	ジャッキー・デ・ハバス

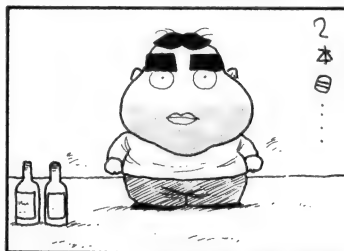
SLG用語事典

もうすぐ終わる。あの悪夢のような項目づくりから解放される。わたしは心いくまで秋葉原になれるのじゃ（この部分意味不明）。

ま

【魔送球】
星飛雄馬の父、一徹があみだした魔球。彼はかつて名三塁手であったが、肩を壊し選手生命の危機に直面した。が、元来犯罪者的傾向のあるこの男は、なんとビーンボールまがいの“魔送球”をひっさげて、巨人の正三塁手の位置を守ろうとしたのであった。すなわち、ボールがあわや走者に当たる、その瞬間にグゲッと曲がって一塁手のミットに収まってしまうのである。ということは、あらかじめ走者を狙ってボールを投げるということ。仮に手元が狂って走者に当たったとしたら、これは立派な傷害罪である。タイホされたあとに「これは魔送球という特殊な技術なので」といいわけしてもダメなのである。同じことは息子飛雄馬の大リーグボール一号についてもいえる。主観的には「打者のバットを狙って投げる」魔球なわけだが、客観的にいえば「打者を狙って投げる」、つまり手元が狂う可能性が残されている限り、あくまでも「のバット」なるフレーズは無視されるわけである。従って、タイホされたあとに「これは大リーグボール1号という特殊な技術なので」といいわけしてもダメなのである。同じことはＳＬＧ宝船用語事典についてもいえる。締切に遅れたあと「これは用語事典という特殊な原稿なので」といいわけしてもダメなのである。編集者は地の果てまでも追ってくる。地の果てまでも追ってくるのだ。

【枕さがし】
筆者は小学生のころ、妙な遊びに夢中になったことがある。すなわち「枕さがしゲーム」というのである。遊び方はなんのことはない、枕を家のどこかへ隠して、これを探すといった単純なものであった。が、これが結構おもしろい。何せ、枕である。家の中に枕を隠せる場所など限られている。風呂場へ隠したらビショ濡れになって、あとで両親に怒られてしまうし、同様にトイレに隠してもあとになって使うことあたわず。場所は限られている。その裏をかいて枕を隠すのである。いきおい筆者はない知恵を最大限に全開して隠し場所を考え抜いた。一度など押入れに隠したことさえある。この遊びには、一種トリッキーな興奮（!?）があった。が、ある時、テレビで時代劇を見ていた。すると、侍の寝所で全身黒づくめの女性が何やらゴソゴソやっているではないか。侍うっすらと目を開いて「女、そなたは枕さがしであったのか？」。筆者は一瞬、ああ、と思った。この遊びは江戸時代からあるのだ。それにしてもいい年をした大人が、なぜこのような遊びに夢中になるのだろう？　疑問であった。案の丈、遊んでいるところを見つけられた女性はギクリとして後ずさり、じつにきまりの悪そうな表情をしていた。そこまででテレビはプツイと切れた。母親が「勉強しないとあかんで」とスイッチを切ったのである。う～む、それにしてもＳＬＧとはなんの関係もないエピソードではあるな。

【マッキントッシュ】
①穀物メジャーのひとつ。アメリカの世界戦略を占う上で欠かせない多国籍企業のひとつである。
②アップル社のブランド名。ＳＬＧを語る上で欠かせないパソコンのひとつである。筆者はいつかは買ってやろうと密かに闘志を燃やしている。

ダルマヤムヤムの SLG星占い（後編）

別に“ＳＬＧ星”という星があるわけではない。ＳＬＧ星占い。でも信ずる者は救われる。ＳＬＧ星占いの神秘に、一同おそれいるべし！

♎ 天秤座　9.23～10.23
あなたは一見してクールな理論家。でも内に秘める情熱は決して消えることはありません。そんなあなたに最適なＳＬＧは『A列車で行こうII』。がんばってください。

♏ 蠍座　10.24～11.22
何を考えているかわからない、といわれて数知れぬ苦難と迫害の歴史を歩んできたあなたには、（唐突ながら）『維新の嵐』で近藤勇をプレイするのがよいでしょう。

♐ 射手座　11.23～12.21
はっきりいってあなたはラテン的気質の持ち主です。放っておくとサンバすら踊りかねません。『太平洋の嵐』をプレイして、溢れる情熱を抑制してください。

♑ 山羊座　12.22～1.19
埋火（うずみび）のように暗い情熱を秘めているあなたには、なんといっても『大海令』がおススメ。深夜、ひとりコツコツと艦隊を編成してほくそ笑んでください。

♒ 水瓶座　1.20～2.18
常に神秘的な雰囲気を漂わせているあなたには、ファンタジーＳＬＧが最適でしょう。『Master of Monsters』があなたのプレイを待っています。遊んでください。

♓ 魚座　2.19～3.20
明るさだけが取柄のあなたです。つまり12星座中、最強の星座、星座界のアントニオ猪木です。『大戦略III』をおススメします。某誌のように多人数でプレイしてください。

おたよりのあて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル コンプティーク編集部SLG宝船

READERS' SLG通信

師走である。遊んでばかりはいられない。期末試験も近づいてくるし、とタメ息をつくキミ。でも、ま、これでも読んで、しっかり追試でガンバってください。

フッフッフッ、石橋を壊して渡る秋葉原。皆さん、いかがお過ごしかのう。

まったく、な〜にがＳＬＧ ＴＯＰ３じゃ。このボクを無視してＳＬＧ界の繁栄と発展はありえないのじゃ。んで、お知らせじゃ。『信長の野望・戦国群雄伝』での水際だった指揮・采配が認められて、今度は『提督の決断』の連載が決定したんだもんね。フッフッフッ、しかも相手はDr. 四谷。『維新の嵐』以来の宿敵だわさ。あん時は卑怯未練な手を使ってボクを負かしたけんど、今度はそうはいかない。「勝つ」と決めたんだもんね。

そりでは、と。まず今月は静岡県の小島美濃守からのおたより。彼は『戦国群雄伝』のシナリオが少ないことを嘆き、よしそれでは、というんでシナリオのエディタキットを送ってくれた。このエディタ、武将エディタと国力エディタに分かれていて、このうち武将エディタでは、在陣国や所属する大名など自由に書き換えができるようになってるのじゃ。国力エディタは文字通りのもの。これで飛騨や能登の地を日本で最も豊かな地に書き換えたりもできる。美濃守がこのツールで送ってくれたシナリオが「畠山の逆襲」。お茶の水、四谷、美濃守らの強力な(!?)軍師団に支えられた義綱が大攻勢に出るシナリオじゃ。ちなみに、ボクは長曽我部の軍師に収まっている。フッフッフ、来るなら来なさい美濃守、日本は長曽我部のものじゃけん。著作権のあるソフトを書き換えて遊んでいるわけなのでやや問題はあるんだが、まあ個人が楽しむ分には構わないだろうということで紹介したのじゃ。でも、この発想はよいね。既製のシナリオにあきたらず、苦労に苦労を重ねてエディタをつくる——その姿勢はいいぞ。美濃守は法学部とのことじゃが、よっくこんな知識があるよなあ(注:じつは秋葉原も法学部なのであった。これホント)。

んで、お次は東京都の南クンのおたより。『戦国群雄伝』の大名評を送ってくれたのじゃ。これがなかなかおもしろい。カッコつきで「おフザケ」なんて書いているけど、人間ユーモアの精神が大切じゃ。しかも大名のイラスト入りの豪華版。畠山義綱の似顔絵なんかうるうると涙を流して、コメントがひとこと「何てついてないんだ」。そう、青春とはそういうものじゃ。

そりでは最後は亡命エンドレスクイズのコーナーじゃ。まんず北海道の宮村クン、「提督の正体はイボンヌさんではないでしょうか」だとお!? 理由は福袋っぽい言葉が文中にちらほら、とな!? う〜、こういう物の見方もあったのか。でもハズレじゃ。なぜなら「急がばイボンヌ」だからじゃ。この言葉をよっく噛みしめて、引続き修行に励むのじゃ。また、長崎の須川クンは万田万作とのご指摘。万田先生までついにひっぱってこられたのじゃ。おそろしかことですたい。三重県の工藤クンは「提督は　秋葉原かと　思ふこのごろ」。立派に連歌している。んで、下の句は「みのひとつだに　なきぞかなしき」。フッフッフ、こりでカンペキじゃ。カンペキにハズレなのじゃ。もひとつ千葉の田中クンも提督の正体はボクとのお答え。理由は「遊んでばっかりいると秋葉原になってしまう」からだと。

急募中！ おたよりが欲しいの

今月は美濃守のエディタを除けばやや低調。そろそろ師走に近づいて、読者の皆さんもあわただしくなってきたのかしら。でも季節感とは無縁の怪人秋葉原がＳＬＧ通信にがんばっている限り、通信の火が消えることはないのよ。最近の秋ちゃんは連載がスタートすることもあって、気にいった投稿があれば「秋葉原勲章を授けてやるわさ！」なあんて、とにかく鼻息が荒いこのごろです。さて、通信ほかのコーナーにもおたよりよろしく。エンドレスクイズも結構おもしろくなってきて関係者一同感謝とのこと。テレカ待っててね！

OTAKU CLUB

●岸川　靖
●矢野　徹
●菊川涼音
●先江　進
●宮崎慈彦

Illustration: Hiraku Shinno

A SONG FOR YOU

●岸川　靖
（きしかわおさむ／映像ライター）

よいこのビデオ読本　その1

ＳＦや特撮、それにアニメなどの記事を多く手掛けているせいか、一般的（と言っても仕事関係の人間）には、ぼくはビデオマニアということになっている。趣味としては、確かにビデオの占める割合は大きいが、それでも、もうひとつの趣味――模型のほうに、はるかに生活時間の多くをさいている。

でも、今回は模型の話は書かない。なぜなら、ビデオファンとして、ひと言、書いておかねばならないことが、夏に起こったからだ。

そう、アノ事件である。察しのいい読者なら、すでにお気づきのことと思うが、アノ事件で、世のビデオマニアが、どんなに迷惑を受けたことか。

というわけで、一ビデオファンとして、書きたいことを書かせて戴く。

昔、と言っても５、６年前だけど、そのころ“レンタルビデオ”という言葉には、ものすごくＨな響きがあった。

レンタルビデオ店も、いまのように表通りにあり、明るい店内、豊富なソフト数というわけではなく、あくまでも場末の裏通りで、コッソリやってますというものだった。

それが、ここ２、３年の家庭用ビデオの普及で、雨後のタケノコのように繁殖し、つぎつぎと新しい店がオープンした。もちろん、メインの商品は新作ビデオや話題の映画で、客層も老若男女を問わなくなり、ごく自然に商店街のひとつの店として溶けこんできた。

ところが、災難は忘れたころにやって来る。夏に起こったアノ事件で、ホラービデオなどの規制が叫ばれだし、レンタルビデオ、もしくはビデオという単語が、再びアヤシイ言葉になってしまったのだ。

それまで、ビデオには比較的好意的だった人も、そうでない人も、ビデオマニアとか聞くと、冷たい目付きで人を見たり、冷やかしたりするのだ。

ビデオを集めている人間が、さも異常なように新聞で書かれているけど、そんなことを言ったら、ぼくも含めて友人、知人にはたくさんアブナイやつがいることになってしまう。

世にはコレクターとか、マニアとかオタクと呼ばれる人間は多い。でも、そういう人たちが皆アブナイのかと言うと、その多くはおとなしい、ふつうのひとびとだし、ふつうに生活しているハズだ。

たったひとつの事件のために、皆が皆、そうだと断定されるのは非常に迷惑なことだ。

これが、もし犯人の趣味がゴルフやカラオケだったらどうか？　きっとクラブを山のように持っていても、ハンディがシングルでも、自動採点装置付きのカラオケで満点がとれても、そんなことは絶対に報道されないだろうと思うのだ。

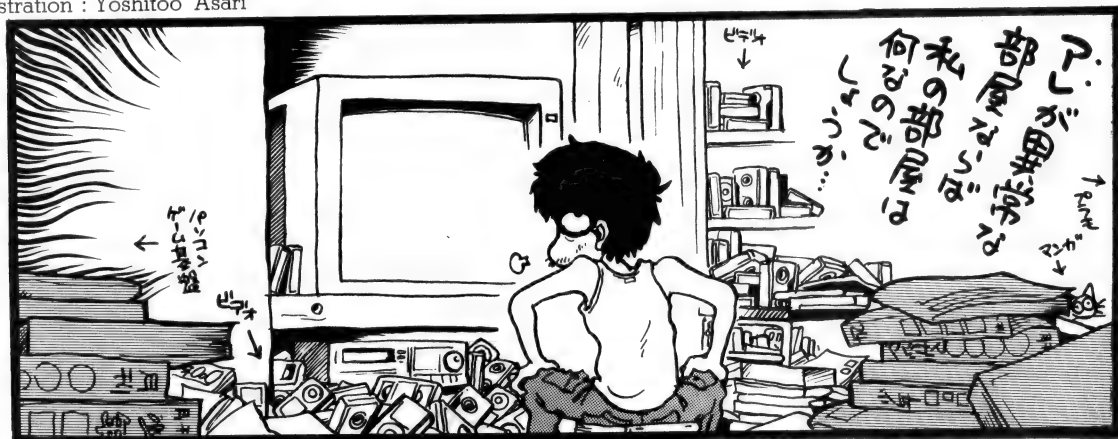
単に、アニメやホラーや特撮が好きだからと言って、差別したり、変な眼で見られるのは、どこかおかしい。

そりゃ確かに、ビデオを見ても、釣のように魚が食べられるワケじゃないし、ジョギングのように体力がつくわけでもない。どちらかと言うと、少ない生活費をジワジワと喰い尽くしていく悪魔のような趣味かもしれない。でも、人の好みは千差万別。常識をわきまえて行動しているのであれば、いいじゃないか！

事件当時、マスコミで報道されたビデオに対する誤った解釈など、揚げ足取り的に指摘するのはたやすい。しかし、それでは低いレベルの話になり、情けなくなるのでやめておく。

ちなみに例をひとつ挙げるなら、ホラーやスプラッターという言葉があるけど、これらのジャンルは細かく分けていけば、テラー、チラー、スリラー、ショッカーなどなど、さまざまな呼び方があり、かつまた、それぞれの言葉が指す映画は、もちろんちがうということがある。

アメリカでは「エルム街の悪夢」や「13日の金曜日」などの映画をスラッシュ・フィルムと呼んでいる。文字どおり“切り裂き映画”というわけだ。他にもいろいろあるのだけれど、それだけ呼びかたの多い映画を、全部“ホラー”と呼んだり、生半可な解釈で、

Illustration : Yoshitoo Asari

したり顔で説明するのはやめてもらいたい。せめて、ちゃんと何本か観て、どんなものか理解した上で報道すべきじゃないかなと思う。「ギニーピッグ」だけを観て、全部そうだというのは、まるで"○○、象をなでる"的なもので、ある一点からしか世界を見てないで結論をくだしているようなものだ。

でも、個人的な趣味からいうと、じつはぼくは、その手の恐怖物が苦手だったりする。現に遊園地でも、お化け屋敷には、めったに入らないし、昔はＴＶの恐そうな場面では必ず中座していた（それがいまでは、笑いながらホラーを見れるのだから、慣れというものはたいしたものだ。もちろん、笑うのは、そのあまりのバカバカしさにだけど）。

幸い、ビデオはＴＶとちがって、ちゃんとコレを観るのだと、決めて借りてくるので（ＴＶの場合は、たまたま見ちゃったりするけどね）、選択の自由は自分にある。

ホラーを観るも観ないも、個人の勝手だし、かえってそれを禁止したりすると、いままで興味がなかった人も、"禁止される作品ってどんなものだろう？"と思ったり、ないものねだり的に観たがってしまうのではないだろうか。そうなれば、きっと、それを商売にするやつが出てくるにちがいない。

最近は特殊メイクの技術も格段に進んでいるので、リアルな映像の作品がどんどん出てきているが、映像がどんなにリアルでも、それを支える中身がなければ、しだいにアキられてしまうのは必至だ。

刺激というものは、どんどん強くならなければ、感覚はマヒしてしまうのかもしれない。でも、それだけの（刺激だけの）作品なら残らない。そのことは映画の歴史が証明済みだ。かつてアメリカで"ゴアフィルム"と呼ばれたモノがあった。ハーシェル・Ｊ・ルイス監督の一連の作品の呼び方で、それらの映画は、血みどろのスプラッター映画だった。ところが、当時はけっこう当たったそのジャンルも、いまでは一部のマニアのみに知られる過去のモノになってしまった。だから、中身のない作品はほっておけば、いつかなくなる。かえってそれを規制するほうがアブないというワケだ。

それにしても、最近はビデオが毎月大量に発売されるせいか、評価の定まった名作や、話題の新作ばかりではなく、未公開映画も数多くリリースされている。

未公開には未公開なりのワケがあるのだが、その多くは"つまらないから公開できなかった"というものが多い。もちろん、未公開映画のなかには隠れた名作や傑作もあるのだが、たいがいがこまったちゃんなのだ。

未公開でつまらないものは、一般映画よりもＳＦ・ホラー作品のほうが多い。一般映画だと、単にスタッフやキャストが日本で知られていないので、いい映画なのだが、売りかたが難しくてパスされてしまうケースが多く、逆にＳＦだと、特撮が情けないとか、物語があまりにもひどいとか、低予算でチャチという理由で公開されなかったケースが多いからだ。

ビデオでスカを引かないためにはつぎのことに注意したい。

①パッケージが絵のものはパス（なかでいい場面がないため、絵をデッチあげる場合が多い）。
②ビデオ雑誌をチェックする（解説者も人の子なので、つまらない作品の紹介は、わりと投げやりなのだ）。
③お店の人に聞く（好みの問題もあるけど、つまらないものをおもしろいとウソをついたりはしない）。

以上である。それでもスカを引いちゃった人は運がなかったと思い、ビデオ鑑賞の経験値が上がったと思おう。

うん？　なんだか話題がそれてしまったぞ（反省）。つまり、ビデオマニアといっても趣味のレベルにとどめておくだけなら、なんの問題もなく、他の趣味と同じようなものだということ。ただし、どんな趣味でも度を越してはいけない。いま、この原稿を書いている部屋のそこかしこに、うず高く積まれているプラモの箱を見るにつけ、つくづくそう思う。

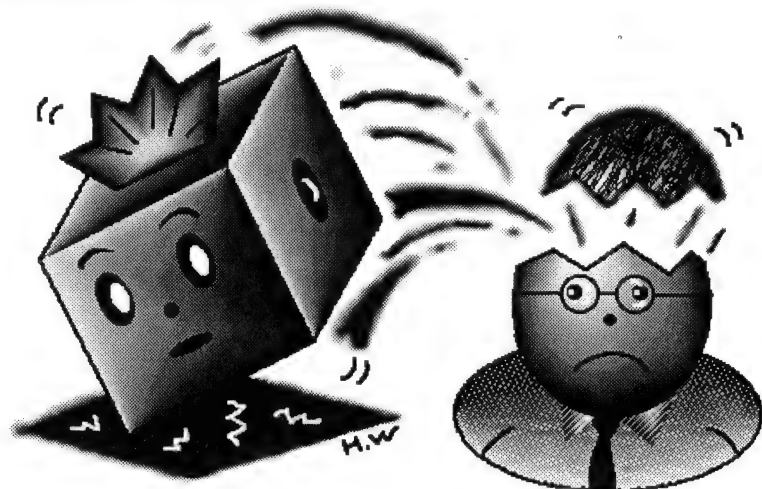
近況

本誌で"空想科学博物館"を今号より開館。なんにでも首を突っこみたがる性格なため、職業もライター、編集、モデラーといろいろこなす。最近では科学雑誌の仕事で"しんかい6500"を取材した。

Illustration: Hiroshi Watanabe

狂乱酒場

第14夜「料亭・志乃」本日開店!!

文●矢野　徹（やのてつ／作家・翻訳家）

シノプシス・ボードが開店!

アマチュア・プロを問わずネットの上でおおぜいが協力して、新しい作品をつくりだそうという日本初のシノプシス・ボード『矢野徹の狂乱酒場』の奥座敷「料亭・志乃」（仮題）が、11月8日から始まる予定です。

原則的に、そのシノプシスは直接、J3124の狂乱酒場に書きこんでいただきます（システムのつごうで、直接、「料亭・志乃」に書きこむようになるかもしれませんが）。

最初は四百字程度のもので、それがいいものであれば、それを志乃に移し、みんなで推敲していくわけです。

現在までに何本かテストとしてボードに載りましたし、将来商品になりそうなものも数本あります。この前にお知らせした藤沢の大堀さんの「二人の王子」も入っています。

シノプシスとは?

桃太郎の話をもっとも短く書いた文章が、桃太郎のシノプシスです。「おもしろい荒筋だなあ、完成したものを早く見てみたいなあ」というようなものができればいいわけです。つまり、完成された物語を、もっとも短く圧縮した形にすることです。

でもそのためには、話の理屈が合うように、話の背景も十分に考えておかなければいけません。

投稿されたシノプシス

コンプティーク・ネットへのＵＰではなく、９月15日までの一月の間に12通のシノプシスを編集部経由で封書でいただきました。でも、それらをいちいちぼくが書き写して、シノプシスのボードにＵＰしていては本職がお留守になってしまいます。

通信をやっていないがコンピュータは持っているという方は、自信のある作品なら二千字までのMS-DOSテキストファイルにして、５インチのディスクを直接ぼくのところにお送りください。その場合は、ぼくが代わって、ボードにＵＰします。富田、石垣、後野、気田さん、そうしていただけるといいのですが。返却しませんから、コピーを取っておいてください。

それから、相当な額の郵税不足でも平然と原稿を送ってこられる方があります。送られる前には、料金をお調べください。そういう原稿やディスクは廃棄するか、受け取りません。

送り先は〒186 東京都国立市北２丁目３の５　矢野　徹です。

二重の応募

このシノプシスをどこそこの懸賞小説募集に応募するつもりです、というのがありました。版権問題で困ったことになります。二重の応募は絶対にしないでください。

それ以上に、既に発表されたほかの

ぼくの近況

ぼくの子ども３人のうち、最後まで残っていた娘が、やっと９月23日に結婚しました。これで、あとはシノプシス・ボードに専念できます。文化の新しい形のひとつができるのだと、意気盛んです。

作品の真似は、絶対にしないでください。盗作の意図はないのでしょうが、結果的には盗作になります。
模倣するときは、元の物語とまったくちがうものにしないとだめです。登場人物の名前だけ変えたものなど、腹が立つだけです。
すでにいくつか、盗作としか考えられないものを送ってこられた方があります。盗作は多くの人に迷惑をかけるだけでなく、いずれは告訴されることにもなりますから、ご用心ください。
プリントアウト＋ディスクがいちばん。何度も書くようですが、乱雑に書かれたもの、薄い鉛筆で書かれたものは、読みません。プリントアウトしたものか、読みやすい文字で書かれたもののうちで、本当の傑作があれば、ぼくが代わって書き写してボードにＵＰすることも、あるかもしれないということにしておきましょう。
よくあるお問い合わせの著作権については、遠い将来に何人もでつくったシノプシスが商品になるというめどが立ったとき、その著作権のパーセンテージについて、コンプティーク編集部が決めることになるでしょう。版権は当然、角川メディア・オフィスもしくは角川書店に属するのを原則としますが、こういった点については、編集部から正式に発表があるはずです。

シノプシス・ボードは合作道場です

投稿されたもののなかに、妙な手紙がそえられた荒筋がありました。その荒筋には、絶対に他人が手を加えてはいけないという但し書きがついていたのです。
それも傑作ならいざ知らず、まだ、話の筋になど、まったくなっていないものでした。それほどの自信がおありになる方は、完成した原稿にして、それをどこかの懸賞にでも応募されるといいと思います。
このネットでやろうとしているシノプシス・ボードの「料亭・志乃」の意図するところは、何人かの手で良い作品に仕上げていこうということです。
通信をやらない方が原稿をよこされる場合は、原案の作者ということになります。ですから、ほかの人が手を加えていけないものは、お送りにならないでください。
大傑作を書き上げたと自信のある方は、それ以外の荒筋を一度、ネットにＵＰされて、ご自分の力を試してみられるのもいいでしょう。

さて、いつものとおり、世界と日本の話題です。

どこかおかしいぞ、官庁と大企業!

官庁・大企業とて安心がならぬ。東京都が使用禁止を呼びかけているのに、大手建築企業による東京都の新庁舎の建築にアスベストを使用していたというので大騒ぎ。
ぼくの息子の家の新築工事は三井ホームだったが、工事中から雨漏り、新築後も雨漏り。大企業は安心ならない証拠がふたつ。

すごいなあ、任天堂の躍進ぶり

ＮＥＳとはアメリカでのファミコンの名前だそうだが、それで通信ネットを全アメリカにつくり、ユーザーは任天堂本社の巨大コンピュータに接続して大人数のゲームもやり、ゲームソフトも供給される。ＡＴＴから任天堂へのリベートで、任天堂はソフトメーカーに利用状況に合わせて料金を支払うという仕組みだという。それが成功すると、文化の形が変わるひとつの要素になるのではないのか？

共産党に反対の意見はおかしいというお便りがあった

ポスターの文章がおかしいとぼくは書いたが、共産党に反対とは書かなかった。でも、世界中の共産主義国家を見ていると、あまり効率のいいものだとは思えない。信じている人に、信じるなとはいわないが。
そのくせ、天皇制は廃止すべきだという意見は出さない。どうなんだろう、みなさんの意見は？　王子の恋に賛成の方ばかりなのだろうか？
社会党のオバタリアン、土井委員長の意見はどう思うんだ？　オバタリアンって、もともとの漫画では、自己中心的な馬鹿な女性のことなんだそうだ。今朝のラジオで知ったのだが。

パソコン通信のドラマ

孤島でボツリヌス菌中毒になった子どもたちを助けるのに、パソコン通信が大活躍するテレビ・ドラマを見た。近頃、珍しくひきつけられた原題ドラマだった。
それはいいのだが、通信のほうはいいのに、一般常識にまったく欠けたドラマだったのは、なぜだったのだろう。事件が起こったら、まず警察に知らせるのが常識だろうに、だれひとり、警察に知らせない。石垣島から小さな漁船で行かなければいけないことを強調しすぎて、警察や自衛隊に協力を頼むことを最初から無視している。
よっぽど、警察がきらいな放送局なんだろうか？　あれを見た人のほとんどが、常識の欠如にあきれはてていた。パスツール研究所からの血清かワクチンを輸送するのだって、なぜ研究所から航空会社に電話して協力を頼まなかったのか？　日本人旅行者に頼みまわって断わられるなど、あほらしくてへどがでそうだった。
必然性のないことをいくら描いてもいいと、放送局は考えているのか？同じ会社の商品だけが出てくるなどは、仕方がないし気にもならないのだが。

文庫NEWS

「矢野徹の狂乱酒場」製作快調!!

矢野先生のエッセイでもお知らせしたとおり、コンプネット、狂乱酒場のボードが文庫になります。
現在、膨大な書き込みを矢野先生のお力を借りつつ整理し、ＢＢＳにアクセスしたことのない人でも楽しんでもらえるよう、再構成の真っ最中。詳細は次号にて。お楽しみに!!

妄想自然科学入門
ACT・20
私が好きなスピットファイア

文 菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

モノ人間とヒト人間

世の中にはモノにこだわる人と、人間にこだわる人がいる。筆者はどうやらモノにこだわるほうの人間らしくて、それもどうやら兵器に激しくこだわる人間のようだ。陸海空を問わず、兵器というのはもちろん殺戮（さつりく）と破壊のための道具である。人によっては存在そのものを悪だと決めつける。しかし、極限まで機能を追求した機械のなかの機械。スーパーメカニック。それが兵器であると筆者は思う。そして兵器は美しい。これは疑いようのない事実だ。F-14トムキャットを見て美しくないと思うやつは、絶対に美的感覚が狂っている。

映画「トップガン」の主役はトム・クルーズでもケリー・マクギリスでもなく、F-14トムキャットであった。これは最近の映画のなかではメカニックの魅力を存分に見せてくれた傑作であるが、筆者はもっとF-14の姿を拝みたかった。人間の俳優なんかどうでもいいからもっとトムキャットの飛行シーンを入れて欲しかったと思うのだ。こんなところが、モノにこだわる人間の性（さが）かもしれない。

空軍大戦略

飛行機が好きな人間にとってこたえられない映画。それも第二次大戦の軍用機が好きな人間がまっさきにあげるのは「空軍大戦略」である。原題は、「BATTLE OF BRITAIN」といって1940年夏の英国本土航空決戦を描いたものだ。この映画はいわゆる映画評論家にはうけが良くない。ストーリーが散漫だの、俳優の演技が……テーマがねぇ……とかいろいろと言われたようだ。しかし、この映画はだれがなんといってもおもしろいのだ。なにしろ本物のスピットファイアとハリケーンが編隊を組んで飛行するし、敵方のドイツ軍のほうも、ドイツ製でないのは残念だがBf109とハインケル111が我が物顔に攻めてくる。全編の三分の二が飛行機のシーンというとんでもなくすばらしい映画だ。そのなかでも、スピットファイアが抜群にかっこいい。

ここでばらしてしまうと、日本人であるにもかかわらず筆者はスピットファイアが好きだ。ゼロ戦よりも好きだ。過去と現在を問わず、すべての戦闘機のなかでスピットファイアが最高であると断言してしまう。それは子どものころに「空軍大戦略」から受けた影響のせいなのかもしれないが、スピットファイアにはほかの戦闘機にはないおもしろい歴史があるからだ。

どんな戦闘機にも歴史はある。しかし、現代の戦闘機はF-14にしてもなにか歴史に乏しいと思う。そして、筆者がもっとも寂しく感じるのは、現代の戦闘機には天才が関わっていないということなのだ。スピットファイアにはレジナルド・ミッチェルが、ゼロ戦には堀越二郎が、Fw190にはクルト・タンクがいた。しかし、F-14といって設計者の名前がパッと頭に思い浮かぶことはない。F-16でも同じだ。いまの戦闘機は大規模なプロジェクトで製作される。昔のようにひとりの天才が心血を注いでつくりあげたのではないところに、一抹（いちまつ）の寂しさを感じるのは筆者だけだろうか。戦闘機ひとつ、つくるにしても個人から組織へと時代は確実に流れているのだ。

天才

天才設計者から設計者不詳のプロジェクトへ。これはアニメやマンガの世界にも見ることができる。たとえば、いま人気の「機動警察パトレイバー」。主役のパトレイバー98式AV通称イングラムだが、篠原重工でつくられたとだけ設定はあるが、だれが設計したとかそういう細かい設定はないようだ。イングラムに対抗するグリフォンにしても、ひとりの天才科学者が設計したわけではなく、数人の技術者の手によって設計されている。これが昔のアニメだったら、天才科学者のつくった正義のロボット対悪のマッドサイエンティストが産み出した狂気のロボットとなるところだ。

いまだに人気の衰えないガンダムにしても、ガンダムの設計は天才技術者

わたしの近況

いまなぜか時代小説に凝っています。なかでも池波正太郎氏の作品を読みまくっています。コンプの読者は興味ないかも知れないけれど、「鬼平犯科帳」は絶対のおすすめです。

の手で行なわれたわけではない。地球連邦軍の兵器生産計画に基づいてつくられたものにすぎない。最近ではガンダムもバリエーションが多くなってついに筆者は全機種を把握するのを諦めてしまったが、いまだに天才設計者のつくりだした超強力モビルスーツというものは登場していない。それでいいと思うし、また未来の兵器というのは現代よりもさらにプロジェクトの力が重要になっていくはずだからだ。

スピットファイア

そんなふうに現代は兵器設計において個人の力がしだいに小さくなっているのだが、天才が自分の才能を縦横無尽に働かせてメカニックをつくりあげることができた、その最後が第二次世界大戦であったと筆者は思う。

そんななかでもスピットファイアはちょっとおもしろい歴史を持っているのだ。まず出身が変わっている。シュナイダー・トロフィーという水上機レースに参加した機体が元になっている。つまり、もともとは水上機だったわけだ。格好ははっきりいってあまり良くない。高速戦闘機で水上機出身というのはほかには日本の紫電と紫電改くらいしかなく、ずいぶん珍しい。シュナイダー・トロフィーの第一回は1913年に行なわれている。また、1931年の大会のときには資金が不足してレースに参加出来なくなりかけたが、億万長者のヒューストン夫人の寄付によってみごとにトロフィーを獲得したといういきさつもある。国が予算不足で民間人の寄付に頼ったわけだ。さらに、設計者のミッチェルは癌のために1937年に亡くなっている。スピットファイアという戦闘機は文字どおり、ひとりの天才の命と引き替えに生まれた機体だったのだ。

1940年夏

しかし、ミッチェル亡きあと1940年の英国本土航空決戦では、スピットファイアはハリケーンと共にイギリスの空を守りとおした。当時ドイツは1939年のポーランド侵攻で勝利を収め、翌年にはフランスへ攻撃を開始。いわゆる電撃戦（ブリッツ・クリーク）によってまたたくまにフランスはドイツ軍の手におちた。そして、つぎの目標はドーバーの白い崖の向こう、イギリスだったのだ。

私がスピットファイアを好きなのは、それが祖国を守り抜いた戦闘機だからだ。それも四対一という絶望的な劣勢の下にあってこれをついに撃退したからだ。1940年当時イギリス空軍は650機の戦闘機しか持たなかったが、対するドイツ空軍は戦闘機・爆撃機あわせて2400機もの優勢であった。物量に優るほうが勝つというのが常識なのに、スピットファイアはその常識をみごとにひっくりかえしてみせた。もちろんその影にはレーダーを中核とした鉄壁の情報網があったことは否定できないにしてもだ。

映画「空軍大戦略」は当時の英国首相チャーチルの「フランスの戦いはもはや終わった。これからはイギリスの戦いが始まるのだ」という言葉で始まる。そして、「人類闘争の戦場において、かくも多くの人が、かくも多くのことを、かくも少ない人に依存したことはなかった」という言葉で終わる。

人にこだわる

かくも少ない人とは戦闘機のパイロットたちであることはいうまでもない。ここまで書いてきて筆者はやっと気づいたのだが、戦闘機というものにこだわっているようで、じつは戦闘機に関わったひとびとにこだわっていたようだ。

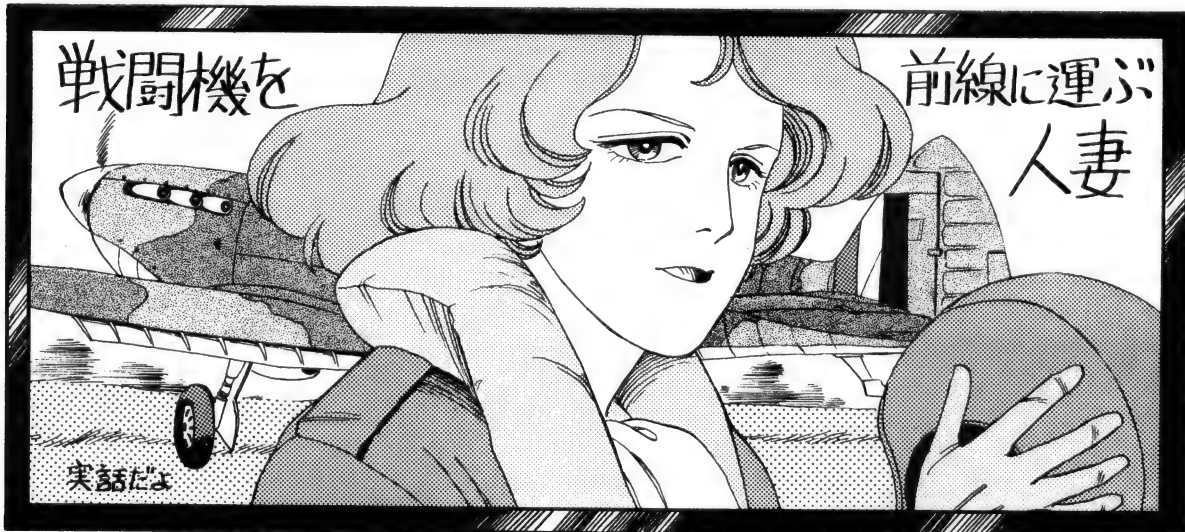
兵器というのは結局のところ人間が操ってやらないとただの鉄屑だ。人間がいないとなにもできないというところが、兵器というもののかわいい点だ。だからF-14のような現用機が、なんとなく人間の手を離れてでも飛びそうな雰囲気をもっているのが私にはあまり好きになれない。ＣＣＶ（完全制御飛行体）となるとさらに無人の要素が強くなる。モノにこだわる筆者であるが、人間不要の兵器にはどうも熱中できないなと思うのだ。

Illustration : Hiroshi Fuji

●先江　進（さきえすすむ／不思議ライター）

先江　進の不思議エッセイ

トリック・トリップ

ACT・20 超魔術入門

ミスターマリックのブームのおかげで、急激にマジックの人気が上昇し、デパートなどの手品コーナーの売上も絶好調だそうだ。テレビでもマジック番組が多く、そのなかでもミスター・マリック風のマジックや、超魔術の領域をさらにおし進めて、オカルト的なマジックまで登場するようになった。私はこのように、マスコミ主導でマジックがブームになったのはありがたいが、あまりのあおり方にブームが短期集中で終ってしまうのではないかと心配になり始めた。

とはいっても、皆さんの興味がマジックの方に向いているいまのうちに、マジックの楽しさをなるべく多くの人に伝えようと、いまいちばん興味の持たれている「超魔術」の類にテーマをしぼって、何回かに分けて書くことにした。

超魔術とは

超魔術とは、ミスター・マリックがテレビ出演に際し、キャッチフレーズとしてつけたものであって、マジックの用語としては存在しない。結論を先に言ってしまえば、超魔術はけして魔術（マジック）を超えているものではなくて、魔術そのものなのだ。

あえて超魔術を定義するならば、マジックの手法を使って、超能力が存在するかのように見せるもの、といったらいいだろうか。その結果として、ひとびとにあれほどの超能力の存在を錯覚させてしまったのだから、考えようによっては、従来のマジックを超えているといえるかもしれない。

超魔術のルーツ

先月号でも書いたが、ミスター・マリックがＮＴＶの11ＰＭに出演するきっかけになったのが、彼のまえに同番組に出演したマックス・メイビンである。あのメフィスト風な異様な容姿のアメリカン・マジシャンは、自らをメンタリスト、とかメンタルマジシャンと呼んでいる。じつはこの「メンタルマジック」という領域が、超魔術のルーツなのだ。

メンタルマジックとは、直訳すれば「精神的なマジック」ということになる。いまいちわかりにくいね。そこでふつうのマジックと対比させれば、もう少し意味が見えてくるはずだ。ふつうのマジックでは、物が消える、出てくる、変化する、というように、現象が目で見えるものであるのに対し、メンタルマジックでは目に見えないものを扱っている。表現を変えていえば、ふつうのマジックでは“品物”を扱っているのに対し、メンタルマジックではおもに“情報”を扱っている。

相手の思っていることがわかってしまう「テレパシー（精神感応術）」、見えない状況が見えてしまう「クレヤボヤンス（透視）」、将来の事象がわかってしまう「プレコグニション（予知）」などが、メンタルマジックの５つのジャンルのうちの３つの分野を占めていることを考えれば、メンタルマジックの意味がはっきりしてくるだろう。しかしである。あと２つの分野、物が念力で動くという「サイコキネシス（念動）」、瞬時に物体が別の場所に移動するという「トランスポーテーション(移動)」という現象は、けして情報を扱っているのでもなければ、目に見えない現象でもない。

初めの３つとあとの２つのちがい、そしてその関連性に着目したとき、ミスター・マリックはメンタルマジックの領域を広げる発想を得たのではないか。

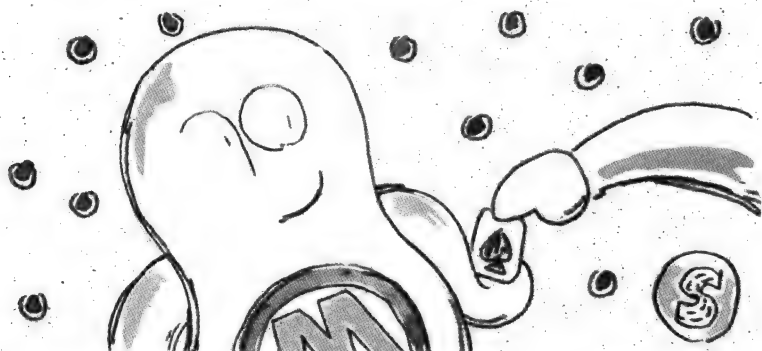
見えないパワー

あきらかな精神感応術や透視術や予知は、脳とか心とか、人間の内部に秘めている不思議な力（パワー）を感じさせる演出をともなっている。そこでだ。メンタルマジックとは、見えないパワーで不思議現象が起こったように見せるマジックである、と考えてしまえば、念動や移動も包括されることになるわけだ。

「見えないパワーで不思議現象が起こる」という定義づけをミスター・マリックが認識したときに、マジックにはほかにもこの領域に応用できるものが

わたしの近況

私はアミーガコンピュータを買った。いやあほんとすごい。アミーガのグラフィックは美しい。しばらくファミコンやＰＣ88はお休みにして、今日からはアミーガと暮すことに決めた

Illustration: Skip Tomioka

ある、と気づいたのかもしれない。たとえば、500円玉にタバコが通るという現象は、精神的なマジックでもなんでもなく、物体が物体を貫通するという、ふつうのマジックに属していたものなのだ。アメリカにはジョンソンプロダクトといって、コインに仕掛けをしたトリックを専門につくる会社があって、「シガレット・スルー・ハーツ」といえば、マジシャンの間では、超有名なマジックである。

しかしながら、そのふつうのマジックを「精神集中をすると物体が物体を通り抜けて……」というような思い入れで演出して、いかにも“見えないパワー”で起こっているかのようにプレゼンテーションしたところに、ミスター・マリックの出発点があったのである。彼が「ハンドパワー」とか「マインドパワー」という言葉を連発するのは、そのへんのセールストークなのである。マジシャンのセールストークをうのみにしてしまって、かれを超能力者だと信じてしまった人は、悪質な物売りのセールストークにも、だまされやすい人間だといえるかもしれない。思い当る人は、ご用心。

フィンガーパワー

さてここで、最初の超魔術を教えよう。キミは1組のトランプを相手に渡し、後ろ向きになる。相手に自由に1枚のトランプを抜き出してもらい、背後に差し出したキミの手にのせてもらう。キミはここで相手の方に向きなおってから説明する。

「このままトランプを背後に持ったままでは、トランプを見ることはできませんね。しかし人間にはフィンガーパワーがあるのです。指でトランプにさわるだけでわかってしまうのです。えぇーと、これはハートの7です」

といってから、キミは背後からトランプを出して見せ、確かに当っていることを示す。

ここで種明かし。もうゲームには使わないような、使い古しのトランプを使ったほうがよい。まあ気前のよい人は、新しいトランプを使ってもいいぞ。相手に1組を渡したら、キミは相手と反対の方を向く。相手に1組のなかから1枚を選ばせ、そのトランプがなんであるかを見てもらう。そしてキミは背後に手を差し出し、選ばれたトランプを裏向きにその手の上にのせてもらう。必ず裏向きにのせさせるのだよ。私はいちど表向きにのせられて、痛い目にあったことがあるのだ。

さて、相手がトランプを手の上にのせたら、キミは相手の方に向きなおって、前述のようなセリフをしゃべる。しゃべりながらキミは右手を後ろにまわし、持っているトランプの左下の隅を破く。インデックスが見えるだけの小片を破くのだ。そしてその小片を右手の指の間に隠し、その手を前に出して「えーと、」と考えるふりで右手をひたいにあてたときに、ちらっとトランプのインデックスを盗み見てしまう。

そしてトランプの名前を当ててからすぐに、左手でトランプを前に出して表を相手に見せるのだが、破いてある隅のところを手で持つことによって、そこが見えないようにすること。

アミーガに恋しそう

あまりにもアミーガがすばらしいので、ちょっとページを間借りして、そのへんを書かせてもらうことにしよう。

かたやX68000が10MHzで、アミーガが7.16MHzである。しかしグラフィックのスピードを見比べたとき、はるかにアミーガの方が速い。ことアミーガに関する限り、絵を描くときのあの画面をなぞるバラッという“間”を感ずることはない。これはコンピュータファンには重要なことだ。FM TOWNSが絵を描くのにPC88以上に遅く感じさせるのは、私にはがまんがならない。それだけでそのマシンを買わない理由になるのだ。その点、アミーガは超快速マシンである。『DRAGON'S LAIR』というゲームでは、なんと画面の半分以上の背丈のキャラが、まるっきりアニメーション映画と同じように動いてしまう。かと思うと『PIONEER PLAGUE』では、4096色同時発色で美しいグラフィックス画面がそのままゲームの背景となる。

サウンドといえば、デジタイズ機能がハードに含まれていて、『DUNGEON QUEST』では場面に応じた環境音がつねに聞こえてくるのだ。森に入れば小鳥の鳴き声、川のそばでは水の流れる音。

私は来年発売されるスーパーファミコンが、アミーガと重複して見えてならない。もしも任天堂がアミーガを意識してつくったのだとしたら、スーパーファミコンの凄さは想像を絶する。

㈱リバーヒルソフト　宮崎慈彦
私もゲームで考えた
ACT・20 でっかいドラマの裏には、でっかい人間ドラマがあった

9月下旬のある日、それは1本の電話から始まった。コンプティーク編集部からのコラム原稿依頼の電話だ。リバーヒルソフトはいま、『BURAI』の製作で大忙し。Xデイへ向けて社内はてんやわんやの状態。そんなときの電話。面と向かっていたら、さぞかし複雑な顔をしていただろう……。しかしいつもお世話になっているコンプ誌。お断りはイタシマセン！

Illustration: Skip Tomioka

さて問題はここから。だれが原稿を書くか？　「私もゲームで考えただって。こんな忙しいとき、ゲームで考える時間なんかないよぉ」を代表意見にみんな冷たい素振り。ババ抜きでババを引くように、社内を一巡して結局、広報担当の僕のところへやってきたのだ。はてさてどうしよう、と困っているとき、脳裏に浮かんだのは飯島氏のお姿。そうだ！　この忙しさの張本人・飯島氏の実態をこの際だから誌面で暴露しようと考えたのだ。というわけで、「私もBURAIで飯島氏を考えた」というテーマで、氏について日頃思っていることを、僕の傍らに座っている企画部の連中を集め、雑談形式で語ってもらった。以下はその記録の一部です。

◇　◇

宮崎　飯島さんを初めて見たのは何かのフェアのとき。大学生っぽくてふつうの人間だったなぁ。

田尻　そんな風に言うとふつうじゃないみたいですよ。

足山　でもふつうじゃないよなぁ(笑)。とにかくあの声。スゴイ！　のひと言。しゃべっているのを横で聞いていると、だんだんサラウンドになって後頭部から聞こえてくる感じ。AVルームに押しこまれて鍵をかけられ、ヘッドホンで聞かされるような声。

田尻　声もでっかいけど、内容も豊富。10を尋ねると100は答えが返ってくる。よく一緒に飲みにいくんだけど、ずーっと自分だけで話してた。ゲームの話になると、かなわない。

川崎(女)　思いつきでしゃべっているように見えるのに、最後はきちっと話がまとまっている。あれはすごいよね。

宮崎　ゲームに関しては熱血漢。

重松　自信があるというのは彼の強み。つくる側にとっては不安なく仕事できるよね。

足山　不安な面をたとえ持っていてもその部分を他人に見せない。

宮崎　僕が印象に残っているのは、いまの子どもたちは擬音で感情を理解できるということ。たとえば、「クソッ」という悔しさを表す言葉でも、「クソッ!!」と「クソ〰〰〰〰」ではちがうし、子どもたちはそれぞれの言葉を言った人間の性格がわかる、と飯島さんが話すのを聞いたとき、この人は吹き出しや擬音を使いこなす新世代のシナリオ作家だと感じた。

川崎(男)　それに膨大な知識にはホント頭が上がりません。最初はマニアックな雰囲気があって、ついていけそうにないな、と思ったけど……。

林　でもゲームと女の子の話しか、しないんじゃない？

足山　そうそう。外を歩いていると、いきなり「あの子に付いていこう」と言って突然いなくなる。

川崎(女)　かわいい女の子にはとくに弱い。

田尻　カップルを見ると必ず、許せない！　とか文句を言う。

宮崎　人をまきこんで仕事をしたがる。その犠牲になっているのが田尻。

田尻　ハイ、飯島さんからの影響が大きすぎて、自分の未来が心配！(笑)。

◇　◇

田尻君の未来にどんなドラマが待っているのか。リバーヒルソフトに飯島さんはどんな影響を与えるのだろう…。ちょっと心配である。しかし飯島さんの隠れた欠点の暴露大会のハズが、彼の人徳(？)なのか、大部分は誉め言葉になってしまった。

そんなでっかい声の持ち主・飯島さんがでっかい構想で書き下ろした『BURAI』は近日発売。お楽しみに。

わたしの近況

(株)リバーヒルソフト企画部にてグラフィック、サウンドを担当。ただいま、「BURAI下巻」に向けて始動中です。飯島さんとの闘い、じゃなくて愛の日々はまだまだ続くのだ。

福袋
今年もきました！
1989
大日本H大賞
ノミネート作発表!!
Hソフト編
せまってみたい♡
ピーチアップ
リバティー
フルーツカクテル
H・C編
ウヒョヒョよい子タイムス
いこい大特集号
ここをハサミで切ってネ▶

1989大日本H大

今年もきました、この季節。H業界の最大イベント・大日本H大賞の到来です。独断と偏見によって選ばれた候補作(者)のなかから栄冠を手にするのはどれ(だれ)か!? それはキミたち愛読者の投票にかかっているのだ!!

Hソフト部門

1 ポッキー

学園を舞台に展開する男女対抗パンティ争奪戦。かわいいギャルの、乱れ姿が最高だ！

ポニーテールソフト

2 テレフォンクラブストーリー

いわゆるナンパゲームに、テレクラを盛りこんだ力作。腕ぐりぐりのアニメ処理がグー。

コンピュータブレイン

3 はっちゃけ あやよさん

おもちゃ屋でバイトしてる、あやよさん。悪い男にイケナイことされちゃって…。

ハード

4 プライベートスクール

花の女子寮で繰りひろげられるHな探偵ものAVG。食べ頃の美女たちが悩ましい。

エルフ

5 天使たちの午後Ⅲ

出ました、ジャストの天使たち。女のコの美しさとカゲキさは、さすが老舗。

ジャスト

6 小野由美のジャンピングクエスト

宇宙企画のAVギャル・シリーズ。由美ちゃんのごほうびヌードは、何度見てもホレボレ。

宇宙企画

7 ドラグーン・アーマー

本格的なRPGと下半身ぴくぴくのHシーン。ゲーム性、グラフィックともに、質が高い。

フェアリーテール

8 ぴんきぃ☆ぽんきぃ

あどけない顔と超いやらしいポーズ。ボッキ度100%のグラフィックといえば、このゲーム。

エルフ

9 韋駄天いかせ男

指や舌、ましてやイチモツなどはいっさい使わず、コトバだけで女をイカせる変態ゲーム。

ファミリーソフト

10 ガールズ・パラダイス

南の島で美女に囲まれ大冒険。な〜んも考えてない、ひたすらスケベなのりが快感だ。

グレイト

11 きゃんきゃんバニー

5人のギャルを攻略するナンパゲームの決定版。はちきれそーな肉体が秀逸なのだ。

カクテルソフト

12 電脳学園

クイズとお色気、ふたつのお楽しみをひっさげて、ゼネプロがHゲームに挑戦。

ゼネラルプロダクツ

13 晴れのち大さわぎ

女子高生をつぎつぎにユーワクするスケベ幽霊。謎解きあり、Hありの欲ばりAVG。

カクテルソフト

14 RUN・RUN狂走曲

女子世界トライアスロン大会のコーチとして選手（美女！）を育てる楽しいゲーム。

エルフ

15 RANCE -光を求めて-

とにかく出会う女はすべてイタダキとゆーのが快感。色物ゲームはこうありたい。

アリスソフト

16 クレセントムーンがある

オトメチック（死語）なストーリーとはウラハラの元気はつらつスケベチックAVG。

アリスソフト

17 雀ボーグすずめ

伝統的脱ぎ脱ぎ麻雀にSF・RPG要素を加えた異色ゲーム。魅力的な女のコに感動！

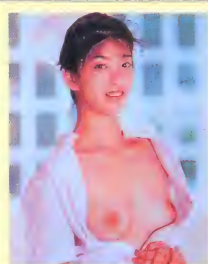
ポニーテールソフト

18 気分は ぱすてる♥たっち!

ドラキュラ伯が巻き起こす、純情スケベ物語。二枚目なのにボケてる伯爵が笑えるぜ。

グレイト

賞ノミネート発表

ビデオギャル部門

①鮎川真理
下半期大活躍の大マジSEX娘。元看護婦だぞ!!

③森村あづさ
ポッチャリした幼児体型にIQの低そーな顔がグー

⑤直木亜弓
第2のかわいさとみ。宇宙企画イチ押しの純情派だ

⑦小野由美
元B級アイドルの過去を持つ美少女。ウブさ100%!

⑨松坂季美子
出ました噂のスーパーバスト!! 応えもド迫力です

②原田知美
つつけば折れそーなセンの細さ。小さい胸が可愛い

④結城ゆかり
一見清純派、実はスキモノというギャップがお見事

⑥中村由貴
ロコツな名前(笑)。斉藤由貴+中村由真÷2でおます

⑧冴島奈緒
B88W54のプロポーションと挑発的な目がでへへ♡

⑩薬師丸ひろ美
ただひたすらに可愛い。おまけに性格もおとなしい

Hコミック部門

大島岳詩『わがままシンデレラ』 三和出版 850円	よしだけい『BANG』 桜桃書房 850円	真倉まいな『CHEWING-KISS』 松文館 830円	よしだけい、他『プライベート・アイズ』桜桃書房 950円
ちゃたろー『コマスドー』 辰巳出版 700円	西原青一『青太郎の恋』 司書房 850円	有村しのぶ『さくらんぼ白書』 辰巳出版 700円	谷口敬、他『WAKE UP!』 桜桃書房 900円
風間美由紀『男の子と女の子の更衣室』日本出版社 850円	阿宮美亜『制服はミルク色』 日本出版社 880円	くろむぼん『トラブルデート』 東京三世社 800円	北御牧慶、他『Dカップコレクション』白夜書房 1030円
戯遊群『映研の越中くん2』 松文社 700円	乾はるか『お元気クリニック4』 秋田書店 500円	有村しのぶ『てぃーんず・パラダイス』 司書房 850円	問合来人『とみお君の事情』 大洋図書 850円
矢崎透『魔法のマミちゃん』 辰巳出版 700円	唯登詩樹『ただいまハート混戦中』 白夜書房 980円	うおりゃー大橋、他『Dカップ CLUB』桜桃書房 950円	戸守香『キューティー ドール』 大洋図書 850円

大日本H大賞応募方法

各ジャンルで、キミが「Hだ!」と思う作品(人物)を投票しよう!ハガキに、①ノミネートされた物(者)のなかでHだと思うHソフト、Hコミック、ビデオギャルの名前を1つずつ、②住所・氏名・年齢・職業(学校名)を明記して、係まで送ってくれい! 投票してくれた人のなかから15名に、とってもHな㊙プレゼントをあげちゃうよ。しめ切りは、1989年12月7日(必着)。発表は、1990年2月号誌上。

<あて先>
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F 角川書店 コンプティーク編集部 福袋班・'89大日本H大賞係

あのコをいただき♡フルコース

せまってみたい♡

カワイイ彼女と喫茶店からベッドまで、デートのフルコースを擬似体験。固いガードをつき破り、たどりつけるか、パンツのなかへ！

▲つぶらな瞳にかわいいクチビル。その口に1度でいいから、カメハメハメ♡

◀ここまできたら、陥落寸前。キミの舌技でイクイク天国まっしぐら！

うおおおお

▲太ももや胸を攻めまくると、彼女の理性が消えていくのだ

▲パンティに手を入れて、なにやってんだか。この手つきが笑える

▲ああ、とうとう彼女の大股びらき特別サービス画面だ！ここで1本ヌカなきゃ、はっきりいって男じゃないぞ！

あこがれの○○ちゃん（名前はキミがつける）とデートの約束をしたキミ。たくみな話術で彼女のハートをつかみ、うまくホテルへ連れ込んでズッポリいただいちゃおうとゆー、単純明快・欲望全開のゲームである。恥じらいながらカラダを開く彼女が最高だぜ！キミのテクで彼女をいかせろっ!!

太モモもオシリも桃のうち？

ピーチアップ

かわいい桃尻娘がいっぱいの、とてもピーチなディスクマガジン　ピーチアップ　創刊！きょうから彼女たちがキミの右手の恋人だよ。

それにしても桃ってぇのは、やたらセクシーな果物である。ついついウシロからおおいかぶさって、ズコズコやっちゃいたくなるのは、ワタシだけではないだろう。とくに水蜜桃なんて名前は、スケベ心なしに考えられたとは思えない！　なんかこう、したたるような……いや、やめておこう。また変態だと思われる。

とゆーワケで、新しいディスクマガジンの紹介をしなくちゃだワ。その名も『ピーチアップ』♡ソソられる名前ではないか。ギャルちゃんがゾロゾロのふたつのゲームが楽しめるお徳用。明るいセクシーＡＶＧ『帝都大作戦』と早押しクイズ『世界一周クイズ編』で、つぎからつぎに美女を脱がしちゃえ！むちむち太モモ、ぷりぷり桃尻……ピーチな気分でＧＯ（笑）！

とらぶるばーとなー〈帝都大作戦〉

◀港にたたずむ男と女。これからＨに行くのかぁ〜？

▶謎の女のコが「信用して」といってきた。お、カワイイ

ピーチクラブ 世界一周クイズ編

▶みんな、アメリカへ行きたいかーっ？　てなもんやね

◀つまり世界の美女をつぎつぎに脱がせていくというワケやね

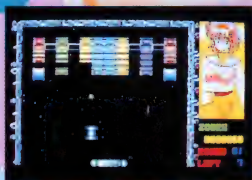
●せまってみたい／ハード☎03-837-1893／PC9801、8801SRシリーズ、MSX2／6800円　●ピーチアップ／もものきはうす☎0722-27-7765／MSX2／3800円

ちょっとHなSF冒険物語

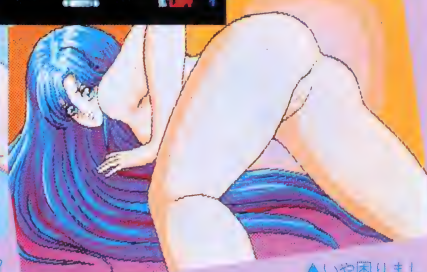
リバティー

さらわれた恋人を追って、バビロン・タワーへ侵入したキミ。タワーを支配する美しい4姉妹のセクシー攻撃に、はたしてキミは勝てるか？

『きゃんきゃんバニー』のデザインスタッフがまたまた贈る、超色っぺーゲーム。ビッグなHシーンの大盤振舞で、キミの海面体を直撃だあっ。

ゲームの内容は、ブロック崩し＋シューティング。1ラウンドクリアするごとに、美女のウハウハ画面が持ってるぞ！　ストーリーは、Hゲームにあるまじきマジメな S F 世紀末モノ。終末の予感におびえる人類、そして恋人の謎の失跡事件。妖艶なる4姉妹を敵にまわして、股間のミサイル握りしめ、いざバビロン・タワーに出陣だ！

▲そ、そんなに足をひろげちゃ、手もとが狂うでげしょ。デへへへ

◀ゲームはブロック崩しSTG。反射神経で勝負

▲お、つぎなる美女はオシリ突き出し攻撃か？あんまり挑発するとミサイル突っこんじゃうぞ

▲いや困りましたね。捨て身の攻撃だもんね、うふ♡

ハーレム気分でポーカーしましょ

フルーツカクテル

Hゲームの王道を行く脱ぎ脱ぎポーカーゲーム。3人の美女に囲まれて、アガって脱がせてジャジャジャジャ〜ン！　こらオイシイわ。

最近のHゲームって、めんどくさいRPGとか、むずかしいAVGばっかで、やんなっちゃうぜ。オレは単純にHがしたいんだぞっ……とお嘆きの諸君。キミたちのよーに、頭は頭でもカメの頭しか使ったことのないスケベ人種のために、軽〜いノリのポーカーゲームが登場したぞ！　ルールは簡単、ポーカーに勝てばビリの女の子が1枚ずつハラリハラリと脱いでくれるとゆー、オーソドックスかつお楽しみいっぱいのゲームなのだ。敵は、そろいもそろって美形ぞろい。あんまりデレデレしてると、自分が脱がされるハメになるぞ（このグラフィックも楽しい）。ぐふ、燃えるぜ！

▶バニー姿のひとみちゃん。キュート（ちなみに「おきゅうと」は九州名物）だよん♡

▶スペースソルジャー風のようこ。こいつは、なかなか素肌を見せないニクイやつ

▶チャイナドレスのまなみ嬢は、ワタシのイチ押し。プリティーなパンティー姿にゾクッ

同人ソフト強力募集中

今月はH大賞の関係で、同人ソフトコーナーがハミ出てしまった。しかし、同人コーナーをつぶしたワケではないっ。諸君の力作ソフトを、右手でイチモツ握りしめながら待っているのだ。どーか、少なくとも5発は抜けるようなのを、ジャンジャン送ってちょんまげね。送り先は、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F　角川書店コンプティーク編集部・福袋同人ソフト係まで。待っとるでよ!!

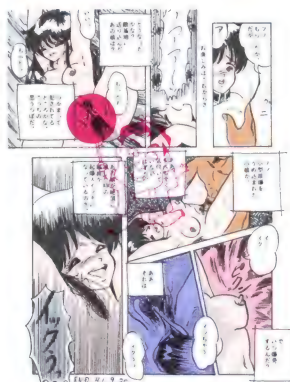
●リバティー、フルーツカクテル／カクテルソフト☎03-200-9834／PC9801、8801SRシリーズ／6800円 ※価格はすべて税別価格です。

復活のいこい

12月号で"いこい"を復活させると書いたら、なんとまあ物凄い反響。こちらの方が驚いてしまった程であった。掲載作を選考してからも作品はつぎつぎと送られてきている。できの良いものは、モデルチェンジ後のこのページを飾ることになるだろう。

さて、ではその"できの良いもの"とはなにか？ どうすれば掲載されるのか、について今月は書いてみよう。

まず、絵がキレイで、見やすいこと。投稿作品といえども商業誌の図版になるわけだから、ちゃんと着色してあって、なにが書いてあるのかひと目でわかったほうが良い。とくにここは図版がかなり縮小されるので、いろいろ書きこむのはマイナス。

つぎに、目新しいこと。バイブくわえて喜ぶ（or.痛がる）女の子なんて、もう古い。プロには考えも及ばぬ、新しいアイデアを、送ってほしい。

▲これもまた、黒井デル太の作品だ。これからも頼むぞ。将来がなんだ!!

▼無限大の作品だ。ハガキ2枚にわたって書かれている。キレイにまとまっていてマル

▲常連大復活！ の黒井デル太の作品。好きだねえ

JOT 上級編

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

吊端撃彦のオナニー放談

初心者はまずP280を参照せよ

禁 高段者しか読むべからず

うら寂しいこの季節"可哀想"なビデオギャルのベスト3!!

世の中にはいろんな意味での"カワイソー"がある。吊端もその昔、オナニーをしすぎて死んでいった野のサルたちを見て、つくづく思ったことがある。「可哀想。なにも死ぬこたぁねーわな」……合掌。

ビデオギャルたちのなかでも、なぜか観る者にかわいそうという気を起こさせる娘がいる。それはなぜか!? 今週のお題はこれでだ。

まず、"桑田真澄の元恋人"のアニータ・カステロ。オナ心をそそるバツグンのプロポーションに、これまたオナ心をそそるバタ臭いルックス。これだけの素材があれば、なにも「一球ぞっ根！」とか「愛のローテーション」とか、馬鹿なタイトルで売る必要はないと思う。これじゃアニータってのはただの笑い者であるぞ。

葉山レイ子は元B級C級アイドルである。ヌードになって大人気になったが、やっぱりアイドルが忘れられないのか最近ヘンテコなバラエティショーに出ているのだ。そのたたずまいがやはりあまりにもB級芸能人で、可哀想さ100%。

そして秋元ともみ。最近また脱いでるけど、もはやあまり話題にならない。うーむ、冬だよのー。

◀噂の恋人・アニータは黒人と本番SEX

◀脱いだほうが絶対マブい、葉山レイコだ

◀表情も寂しげなともみ 世話になったぞ

ウヒョヒョ よい子 タイムス

ウヒョタイ、廃刊と決定!? しかし、その精神は不滅だ

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
万田万作

どう不滅かというと、またちがったかたちでHC紹介は続ける。読者諸君、安堵されたい。担当のH氏あるかぎり、コンプからHの消えることはない。

と、いうわけでウヒョタイもあと数回を残すのみとなった。目を閉じれば過去に通り過ぎていったHCが走馬灯の如くよみがえる。目を開けても今月紹介する予定の本が4冊。よーし、今月はいきなし紹介だっ。

で、最初は『ブランディッシュの蘭』。おおっ、もしかして著者は諸星大二郎なのじゃないかと思うような、呪術や魔法をモチーフとした短編集（もちろん作風も明るいし、絵柄もちがうけど）。目新しいモチーフがなかなか興奮させてくれる。

つぎは『口唇にチェックイン』。例によって大笑いの、YUMIの作品だ。さまざまなシチューエーションのHが楽しめる。

アニメ風の絵柄がいやらしいのが『キューティー ドール』。アニメ画の女の子がつぎからつぎへとやられていく。

最後は『ストレンジ・プッシー』というすごいタイトルの一冊。六人の作家のアンソロジーで、相変らず桜桃の本は変態ぽい。ただ、今回はレズネタが多く、好みの分かれるところであろう。

樽本一『ブランディッシュの蘭』 東京三世社 750円（税込）

YUMI『口唇にチェックイン』 東京三世社 750円（税込）

戸守香『キューティードール』 大洋図書 850円（税込）

松葉商人、他『ストレンジ・プッシー』 桜桃書房 900円（税込）

X'マスプレゼントだっ

今月は12月号。12月といえばX'マスだ。そしてX'マスといえば、プレゼントなんである。コミケット編『同人ソフトカタログ』を10名に。応募先・福袋・ウヒョタイ係。しめ切り12／7

売り切れ間近!!

『ちょっとエッチな福袋ビデオ』

Hのトレンディはコレだ!!
見てない奴は仲間はずれ!!
常識を超えたこの一本!!

すまん!! 諸君!!
売れすぎて発送が
遅れてるがもう少
し待ってくれよ!!

というワケで'89年のHを総括するHの決定版ともいうべき福袋のビデオ、バカ売れで笑いが止まらぬスタッフだが、発送が間に合わないという嬉しい事態を迎えている。本福袋コーナーにハサミを入れた奴は全員買うのがもはや義務と化した結果なのだろう。

"FUKUBUKURO-VIDEO-SPECIAL"
ちょっとエッチな
福袋ビデオ

大コーフン
SFXムービー
Andro Legend
アンドロレジェンド

Hはまかせろ!
Hアニメ、Hパソコン、Hコミック情報が
大胆おもしろ構成で満載!!

スペシャル企画
大島岳詩・戯遊群の
オリジナル・アニメを挿入!

注・18歳未満の方は購入できませんので、ご了承ください。

目まいがするドギツイ内容!!
「楽しく明るい」健全なH!!
全コンプ読者必携の出来!!

いま、買っておかねばキミは一生後悔する!! 男なら買おう！
通販だから恥ずかしくないぞ！
健全なHは男の夢なのだ!!

福袋

イベントは大盛況!!

去る9月24日（日）、東京渋谷はアンテナ21ホールにおいて福袋ビデオ発売記念上映会が行なわれた。福袋ファンで抽選で招待された幸せ者の読者約100人の前でビデオ上映、森山ゆかり、柴田葵チャンのあいさつの後ゲームプレゼント会となって、皆ホクホク顔で帰っていった！

購入の方法

ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号とベータかVHSかの別を書いて〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部「福袋ビデオ係」まで！ すぐに本体が送られてくるので入金はそれからだ。価格は税込3300円（税抜3204円）で送料535円だ!!

今月のスペシャル

I 魍魎戦記 MADARA コナミより ファミコン化決定

II アミューズメントマシンショー

魍魎戦記（もうりょうせんき）MADARA（摩陀羅）

来春コナミよりファミコン化！

本誌の兄弟誌㊖（マルカツ）ファミコンで連載中の人気コミック「魍魎戦記　MADARA」が、数多くの名作を生み出したコナミによってファミコンゲーム化される。こいつはビッグニュースだぜ！

"ハイパーRPGコミック"からゲームが誕生！

▲『MADARA』はコナミ初の本格RPG！

「魍魎戦記　MADARA」は、昭和62年11月に、㊖（マルカツ）ファミコン誌上で連載が始まったコミックで、単行本もすでに2冊発売されている。「ハイパーRPGコミック」というキャッチフレーズのとおり、その内容はロールプレイングゲーム感覚にあふれ、多くのゲーム少年たちの心をとらえている。

その「MADARA」が、『グラディウス』、『悪魔城ドラキュラ』など、かずかずの名作をつくり出してきた、コナミの手によってファミコンゲーム化されることになった。人気抜群のハイパーRPGコミックが、業界屈指の一流メーカーによってゲーム化されるとなれば、これまでのRPGの常識を超える、すばらしい作品になることはまちがいない。発売は来年春ごろの予定だ！

おなじみ　クロちゃんがゲームデザインを担当！

『MADARA』のゲーム化には、もうひとつの大きな目玉がある。それは、本誌でおなじみの〝クロちゃん〟こと、黒田幸弘さんがゲームデザインを担当したことだ。黒田さんは、ゲームデザイナーとしてのキャリアが長く、たくさんのゲームのデザインを手がけており、最近では、システムソフトから発売のパソコンゲーム『天下統一』や、「スーパー大戦略カードゲーム」といったヒット作品のデザインをしている。また、本誌でRPGのコラムを連載したり、RPG関連の本を執筆したりと、RPGに対する造詣も深い。その黒田さんが初めて手がけたファミコンRPGが、『MADARA』なのである。黒田さんがつくると、どんなファミコンRPGができるのか、ゲームファンなら、ゼッタイに見逃すことはできないぞ。

◀『天下統一』。大名になって、全国統一をめざす、戦国SLGの傑作

▶『スーパー大戦略』の世界をカードゲーム化

  ※ゲーム画面はすべて開発中のものです

特別インタビュー

クロちゃん『MADARA』を語る！

というわけで、『MADARA』のゲームデザインを担当したクロちゃんに、『MADARA』制作にまつわる秘話などを、コンプ読者だけに特別に話してもらったぞ。心して聞くように！

▲『MADARA』は、クロちゃんのファミコンゲーム第1号だ

——そもそも、『MADARA』の制作にたずさわることになったきっかけはなんだったんですか。

「去年、『MADARA』のゲーム化について検討する会議にオブザーバーとして参加したのが最初でしたね。編集長の佐藤さんや工画堂の阿賀さんと、食事をしながら話したんですよ。そのときはまだ、自分がゲームデザインをするとは思ってませんでしたけど」

——『MADARA』のコミックは、お読みになっていたんですか。

「正直に言うと、連載開始当初は、それほど注目してませんでしたね（笑）。ただ、企画としてはおもしろいと思っていたので、興味はありました。しっかりと読んだのは、ゲーム化の仕事が決まってからですね」

——コミックを読んでみて、『MADARA』をゲーム化するのは簡単だと思いましたか、それとも、難しいと思いましたか。

「コミックを読みながら、〝これはとてもゲームにはおさまりきらならないな〟と思いましたね」

——と、いいますと？

「コミックでは、連載が進むにしたがって、世界設定やストーリーを、大きくしていったり、変更したりすることができますが、ゲームでは、発端から結末までを1本のソフトにまとめなければなりませんから、それはできません。ですから、『MADARA』の世界をそのままゲームにするのは無理だと思ったんです」

——なるほど。

「そこで、原作者の大塚さんに、コミックとは独立した物語をつくる許可をいただいて、ファミコン版独自のシナリオを作成しました」

——では、ファミコン版のストーリーは、コミックとはちがうんですか。

「ちがうといっても、メインキャラクターの登場する場所やシチュエーションなどは、できるだけ原作に忠実にしてありますから、似ているけど別な話といった感じですね。もっとも、せっかくゲームにするんですから、原作とまったく同じストーリーでは、かえっておもしろくないんじゃないですか」

——コミックを読んでいないとわからないようなナゾ解きはありますか。

「基本的には、原作を読んでいなくてもクリアできるようになっています。もちろん、原作を読んでいれば、より簡単に解けるナゾがあるかもしれません。ただ、チャクラ、掌妙勁（しょうみょうけい）といった、『MADARA』の世界特有の用語については、原作を読んで理解してもらうしかないですけどね」

——ファミコンゲームをつくるうえでの苦労話などを聞かせてもらえますか。

「なんといっても、ファミコンはパソコンに比べて制約が多い。まず、キーボードが使えませんから、コントローラだけで効率よく操作する方法を考えなければなりませんでした。それに、漢字が表示できませんから、文字の表現もたいへんでしたね」

▲ファミコン化のさまざまな苦労を語る

▲原作をもとにした独自のストーリーを展開

——では、ファミコン版『MADARA』の見どころはどこですか。

「そうですねぇ、いろいろありますけど、とくにあげるとすれば戦闘シーンでしょうか。『MADARA』の戦闘は、ほとんどオートで処理するシステムになっていて、プレイヤーは、魔法や特殊アイテムを使う場合や、逃げる場合以外、コントローラに触れなくてもいいようになっています。パソコンゲームの『ティル・ナ・ノーグ』の戦闘システムを思い浮かべてもらえるとわかりやすいかもしれません。ほかにも、見どころはいっぱいありますよ」

——発売が待ちどおしいですね。どうもありがとうございました。

ファミコンゲーム

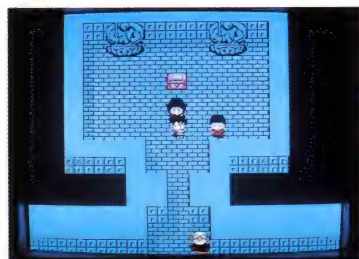
『MADARA』はいままでのRPGとちがう！

1本道のストーリーはもう古い！

▲摩陀羅たちキャラクターの個性的なグラフィックに注目

ファミコン版『ＭＡＤＡＲＡ』には、これまでのファミコンＲＰＧでは考えられなかったような、画期的な試みが数多くみられる。まず筆頭にあげられるのは、「ストーリーの自由度が高いこと」だ。従来のファミコンＲＰＧは、名作と呼ばれる作品でも、１本のストーリーしか用意されないケースが多く、プレイヤーは、ストーリーのレールにしたがってゲームを進めるしかなかった。その点『ＭＡＤＡＲＡ』は、小エピソードがいくつも平行に用意されていて、どのエピソードからでもトライできるようになっている。なかには、クリアしなくてもいいエピソードもあり、プレイヤーの好みによって、エンディングまでの道順がまるでちがってくるのである。この点において『ＭＡＤＡＲＡ』は、ストーリーが１本道のＲＰＧとは、大きく一線を画しているといえる。

また、「原作の持つキャラクター性を重要視していること」も大きな特徴である。摩陀羅、麒麟（キリン）、夏鳳翔（カオス）など、原作の『ＭＡＤＡＲＡ』には、個性的なキャラクターがたくさん登場するが、ゲーム版『ＭＡＤＡＲＡ』では、彼らを登場させるにあたって、セリフまわしや能力設定に気を配り、原作と同じ個性が感じられるように工夫してある。なんの個性も持たないキャラに、原作に出てくるキャラクターの名前をつけただけの、いいかげんな原作ものＲＰＧとは根本的にちがうのだ。

こういった特徴からもわかるとおり、『ＭＡＤＡＲＡ』は従来のＲＰＧを凌駕（りょうが）する、ニューＲＰＧなのである。

▲あやしげな建物やダンジョンも続々出現！

▲どんなアイテムが登場するのかも楽しみだね

ある村の川辺に、蓮（はす）の花にのせられた赤ん坊が流れ着いた。その赤ん坊は、無惨にも手足をはじめ、身体の８か所をえぐりとられていた。村に住む老人、汰々羅（タタラ）はこの赤ん坊を連れ帰り、育てることにした。赤ん坊は摩陀羅と名づけられ、肉体の失われた部分は、汰々羅のつくったギミック（人造の体）によって補（おぎな）われた。こうして摩陀羅は、ふつうの人間と同じように、成長していったのである。

摩陀羅が15歳になったその日、村に金剛国（こんごうこく）を支配するミロク帝の配下の魍（もう）鬼（き）が侵入してきた。摩陀羅は、勇敢に魍鬼に立ち向かったが、逆に危機におちいる。汰々羅は、摩陀羅に神剣クサナギを渡し、剣を額にあてるように命じた。言われるままに摩陀羅が剣を額にあてると、摩陀羅の体内の巨大なエネルギーが爆発し、額に竜の紋章が浮き出た。摩陀羅の身体に隠された力が、このとき覚醒（かくせい）したのである。そして摩陀羅は、体にしこまれた戦闘（バトル）ギミックによって、魍鬼たちをあっという間に全滅させてしまった。これをきっかけに、摩陀羅と金剛国との戦いの日々がはじまった。

摩陀羅は、自分の失われた肉体は、金剛国八大将軍を倒すことにより取り戻せると、汰々羅から聞き、真の肉体を取り戻すため、幼いころから兄妹同様に育った麒麟とともに旅に出る。これに対し、ミロク帝は、金剛国にはむかう摩陀羅を抹殺しようと八大将軍をはじめとする刺客を放つ。凶悪な敵の攻撃に、摩陀羅は、何度となく危機にみまわれるが、白沢（ハクタク）、夏鳳翔、除福（ジョフク）といった協力者の助けによって逆転勝利をおさめ、肉体をひとつずつ取り戻し

サウンドはGMファン必聴 コナミ矩形波倶楽部(クケイハクラブ)だぜ！

『MADARA』は、コナミがゲーム化する。ということは、あの「コナミ矩形波倶楽部」が音楽担当ということだ。RPGのサウンドとなれば、シーンを盛り上げるためのドラマチックなものが多いから、ジーンと胸が熱くなる、感動のサウンドが楽しめるぞ。『MADARA』は、GMファンにとって、聞き逃せない作品になりそうだぜ。

▲GMファンにはおなじみの「コナミ矩形波倶楽部」がサウンドを担当

◀東洋的なエキゾチック・サウンドは『MADARA』にピッタリ！

矩形波倶楽部からのメッセージ

今回は、なんとコナミのオリジナル音源チップを搭載しており、いままでにないリッチなサウンドをお聞かせできると思います。これぞファミコンのサウンドかと思わせる、我々の血と汗と涙の結晶である30曲のBGMは、どれもプレイしながら鼻歌まじりに口ずさめる親しみやすさ！　ファミコンと同時期発売のCDもよろしく。

メーカー当てクイズ当選者発表

10月号で募集した、ファミコン版『MADARA』の発売メーカー当てクイズの正解は「コナミ」でした。山ほど応募があったなかで、正解者は、なんと36名！　たくさんのメーカーのなかから、たったひとつをズバリと当てるのは難しかったようですね(ノーヒントだったし…)。というわけで、今回は特別に、正解者全員を当選、ということにします。京都府の堀哲也くん、大阪府の冬木大祐くん、名古屋市の脇田奉実くんをはじめ、正解の方にはお約束どおり『MADARA』の特製テレホンカードをお送りします。おめでとう！

いきなりプレゼント!!

『MADARA』ファミコン化を記念してつくられたCDシングル、「摩陀羅」。コナミ矩形波倶楽部が演奏する主要GMが3曲集録されている。これをコンプ読者20名に大プレゼント！

希望の方は、ハガキで「コンプティーク、摩陀羅CDプレゼント係へ」。12/7まで。

▲市販はされていない、超貴重品だゾ！

▶くわしいストーリーはコミックスで！

このストーリーダイジェストには、ほんのサワリ程度のことしか書かれていない。もっと詳しく『MADARA』のことを知りたい人は、いますぐ書店へ行って、『MADARA』のコミックスを買おう。現在、第1巻「胎蔵編」と第2巻「両界編」の2冊が発売されているぞ！　各巻とも900円（税込）

ていく。だが、その陰には、汰々羅、風姫(カザヒメ)をはじめとする、多くのひとびとの尊い犠牲もあった…。やがて摩陀羅は、自分が、神の国アガルタを復活させ、ひとびとをアガルタへと導く真の王となる宿命を背負わされていることを知る。はたして摩陀羅は、失われた肉体を取り戻し、悪の根源であるミロク帝を倒し、アガルタへの扉を開くことができるだろうか……。

コミック作画 田島昭宇(たじましょう)先生にインタビュー

――ファミコン版『MADARA』は、もう見ましたか？

「はい。開発中のものを見させてもらいました。かなりいいデキなので、満足しています」

――というと？

「キャラクターの摩陀羅や麒麟なども一目でわかるようなしあがりですし、ストーリーや設定なども、原作のことをよく考えてくれているようで、嬉しく思います」

――コンプ読者になにかメッセージをお願いします。

「ファミコンで、また新しい『MADARA』を体験してください。コミックスの方もよろしく」

今月のSPECIAL パートII

今年も来ました！秋の恒例イベント
第27回 アミューズメントマシンショー

アーケード業界の1年のうち、最大のイベントといったらコレ！ 今年も10月4日・5日の両日、TRC（東京流通センター）で華々しく開催されたのであった!!

燃えたぜっ！ '80年代最後のAMショー

気がつけば、そうなのである。'80年代に開催されるショーイベントは、これが最後なのである。と、いうことは、今回のショーは「'90年代に向けての各メーカーの意気込み」あるいは「AM業界の未来」を占ううえで、たいへん重要な意味を持っていたワケなのだ。……などといまさら、そんなことを考えたりするのだった。

さてその「'80年代最後のショー」は、招待券の出回り方が少なく、客数は例年のそれを下まわっていた様子。それでも、各メーカーのアピール度にかけては、相変わらずの熱気が漂っており、招待客の注目を集めていた。

また、今回は前評判の高かった製品がいくつかあり、マニアの熱い視線を浴びていたのも特徴であった。

今回の注目度No.1はコレ!! グラディウスIII（コナミ）

口コミやロケテストなどで前評判の高まっていた製品はいくつかあったのだが、そのなかでもダントツだったのがコナミブース。

あの『グラディウス』シリーズの新作が出展されるという情報を、いち早く耳にしていたマニアたちが、開場と同時に行列をつくっていたのだった。

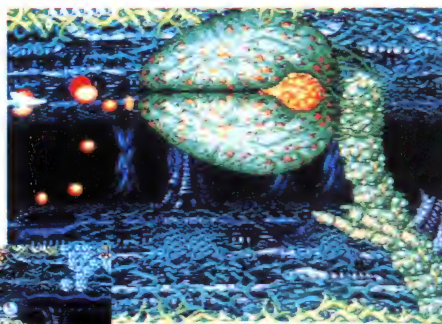
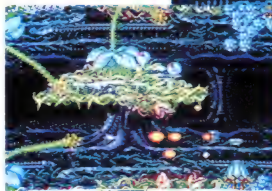
▲見よ、この行列を！ さすがは人気No.1

1回プレイするのに最低1時間は待たなければならず、シリーズ人気の根強さを見せていたという感じ。

さてこの『グラIII』の特徴としては、まずパワーアップのエディットモードが付いたこと。ミサイル・レーザーなどの武器が自由にセレクトできる。また、新たに「！」のゲージが加わり、スピードダウンなどの調整ができる。

さらに今回は、一般からのアイディアやキャラデザインなどを募集し、ファンへのアピールをいっそう強めている。個性的な敵キャラに注目したい。

年内には完成予定の『グラIII』、これからどうなるかが楽しみだね。

▶まだまだ開発中のバージョンではあるが、その“スゴ味”は十分に感じられる。リアルな敵キャラのグラフィックは要チェックだね！

◀ユニークで個性的なキャラが目白押し！ 早く完成版をプレイしてみたいね！

 イラスト／中野豪

メインはやっぱりシューティング

夏まではパズルゲームが主流だったアーケード。タイトーブースの『パズニック』や、コナミの『クオース』などにその余波は見受けられたが、この秋はどのメーカーも「シューティング」に力を注いでいたようだ。

前ページの『グラⅢ』をはじめ、タイトーの『ダラⅡ』やアイレムの『R-TYPEⅡ』、カプコンの『1941』などの「続編モノ」に人気が集まっていた。オリジナルでは、ナムコの『バーニングフォース』や、UPLの『タスクフォースハリアー』が注目されており、発売が楽しみ。

難易度としては、続編モノは難しく、オリジナルはやさしい傾向にあったようだ。これもファン層を意識してかな？

タイトー 太陽系を舞台に新たな戦い ダライアスⅡ

プロコとティアットが惑星ダライアスを脱出し、ベルサー軍と激しい戦いを展開してから、数千年が経った……。

期待のパートⅡは、よりパワーアップしたシルバーホーク"改"を操作し、太陽系の星々で待つ敵どもを粉砕していく展開。敵の攻撃もいっそう激しさを増し、とくにボスキャラなんかでは苦戦すること必至!!

◀ボスの猛攻はきてる!!

グラフィックやサウンドも、前作をさらに上回るできばえだ。近日3画面バージョンもお目見えするそうなので、乞うご期待!!

アイレム バイド帝国が復活した！ R-TYPEⅡ

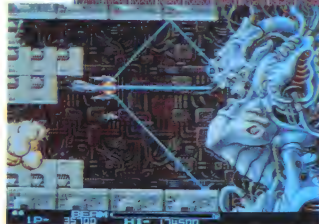
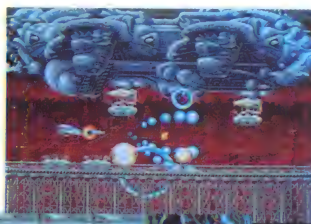
あの「R-TYPE」が、さらに重厚さを増して帰ってきたぞ！

自機「R-9」の攻撃も、さらに充実。フォースのパワーアップに「サーチレーザー」と「ショットガンレーザー」が加わり、前作の3種類と合わせて5種類に。

さらに、波動砲ゲージ満タンからボタンを押し続けていると、最強の「拡散波動砲」を発射できるぞ!!

全6ステージは、どれも独特の雰囲気だ。もちろん2周目も待っている。

▲これがウワサの「拡散波動砲」だあーっ!!

▶フォースのアイテムも新しいのが増えたぞ

◀ボスキャラのスゴ味はさらにグレードアップ

ナムコ ひろみお姉サマにゾッコン!? バーニングフォース

ひろみは地球大学の学生。スペースファイターをめざして、日夜訓練を重ねている。あとは6日間にわたる最終戦闘シミュレーションをクリアすれば、無事卒業なのだ。

1日の訓練スケジュールは、4つのエリアにわかれており、エリア1・2はエアバイクでの戦闘。エリア3ではエアバイクに合体し、ボスと一騎討ちだ。エリア4はボーナスステージが待っている。

教官の教子ちゃんもチェックかあ!?

▲当たっちゃダメなのは敵の弾だけ。敵や障害物は関係ない。停止しちゃうけどね

カプコン 第2次大戦シリーズ第3弾！ 1941

『1942』『1943』に続くシリーズ最新作は、なんと昔に戻って、『1941』。

これまでの空中戦＆海上戦に加えて、地上砲台や戦車との戦闘が。街の建物の間をぬって進むような、低空飛行のシーンもあるぞ。もちろん、デカキャラも健在で、よりいっそう激しい攻撃でプレイヤーに迫る。

前作よりさらに燃えられる正統派STGだぜっ！

▲CPシステムのバックアップで、ゲーム内容もさらにパワーアップ！

'80年の終盤はこのゲームが仕切った！

各社オススメあらかると

ナムコ　オフロードは格闘技
フォートラックス

「元祖・通信機能」のナムコがお送りする第3弾は、あまりにエキサイティングな4輪バイクのオフロードレース。

▲迫力あるステージ。他車とのバトルも激しく展開する

通信機能付きだから、もちろんとなりのプレーヤーとレースができる。ジャンプ・ドリフト・そしてクラッシュ！過激なコースを、過激に走り抜けるのだ！

この迫力と興奮は、だれにも止められない！

ジャレコ　舞台はアフリカの大地
BIG RUN

ジャレコ初の大型マシン。しかも通信機能付きでレースもできる。

舞台はあの「ダカール・ラリー」。野を越え山を越え、川を越え、過酷な大自然のなかを走破するのだ。ラリー独特の臨場感を体感できるぞ。

クラクションを鳴らすと、ほかの車がよけてくれるのだ!!

▲他車とのぶつかり合い！　ウーン、すさまじい迫力なのだ

テクモ　「体力勝負」から「頭脳勝負」へ…！
ワールドカップ'90

だれもが手のひらをまっ赤にしてトラックボールを回した、あの名作『ワールドカップ』の続編。こんどはトラックボールからレバー操作になっている。

もちろん、2D対戦でエキサイトすることだって可能なのだ。

◀画面の視点も変わったのだ。さあ、世界に挑戦！

DECO　過激なヤツらが出動だ
ミッドナイトレジスタンス

こいつは燃える！　バリバリのコンバットアクションシューティングだ。

敵をバリバリ撃ちまくり、鍵を入手するのだ。その鍵で武器庫に入って、さらに強力なアイテムでさらにバリバリ撃ちまくって進め、進めぇぇ!!

操作はひさびさのループレバー。移動方向とは別に、攻撃の方向を決められるのが特徴なのだ。ふたり同時プレイも可能だぞ！

◀各ステージの背景も見ごたえバッチシだぜ！

▲ループレバーと武器をうまく使うのだ

セガ　ハードなアクション&シューティング！
イースワット

ひとつのゲームで2タイプの展開が味わえる、アクションシューティング。

前半3ステージの警官シーンでボスを逮捕すると「E-SWAT」へ配属され、特殊装甲服「I．C．E.」を身にまとうことができる。さらに特殊兵器が供給され、超迫力の戦闘を展開!!

◀「I・C・E」を装着してからの攻撃が快感なのだ！

SNK　ゾンビを撃ちまくれ
ビーストバスターズ

人が寄りつかず、ゾンビの巣食うダウンタウン。そこに3人の賞金稼ぎが乗り込んだ……。

『メカナイズドアタック』と同じシステムで、3人同時プレイが可能。画面につぎつぎ出現する敵を、マシンガンで撃ちまくれ!!

▲うーむ、スプラッター・シューティング！

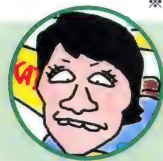
撃ったゾンビが砕け散るサマといったら、そりゃもう……！

まだまだ、こーんなにあるよ！
出展ゲームリストだっ!!

今回のショーに出展された各社のニューゲームを、ザーッと表で紹介しちゃおう。すでにゲーセンでプレイできるものもあるので、じっくりチェック！

イラスト／中野豪

ゲーム名	メーカー	内　容	評価
フォートラックス	ナムコ	４輪バイクでオフロードレース。通信プレイで熱いバトル！	A
バーニングフォース	ナムコ	スペースファイターをめざせ！擬似３Ｄシューティング	B
マーベルランド	ナムコ	キャラがとってもカワイイ！コミカルアクションだよ	A
ウイニングランスズカＧＰ	ナムコ	あの「ウイニングラン」が通信付きの新コースで登場！	A
ユーノス・ロードスタードライビングシミュレータ	ナムコ	マツダの市販車のシミュレータ。コースは『ウイニングラン』風	A
ゼロウィング	東亜プラン	東亜の横スクロールＳＴＧ。プリソナビームを活用しろ！	A
ダライアスII	タイトー	ボスキャラが前作よりはるかに手強くなっているぞ!!	A
パズニック	アニメーション20 タイトー	ブロックを落として、そろえて消していこう	B
メイズ オブ フロット	タイトー	各ステージを車で駆け回って、財宝を探し出せ！	C
Ｓ．Ｃ．Ｉ．	タイトー	激しいカーチェイスとシューティングが売りモノ	A
メガブラスト	タイトー	４方向ショットを標準装備したシューティング！	C
イースワット	セガ	２タイプの展開が楽しめる近未来アクションＳＴＧ	B
カロン	セガ	システム16を採用した、ロボットＳＴＧ	B
ＤＪボーイ	セガ	ローラースケートでシティを駆けめぐり、不良をやっつけろ！	B
ワールドカップ'90	テクモ	前作の流れを受けついだ本格的サッカーゲーム	B
グラディウスIII	コナミ	ファン待望の第３弾。本格的な調整はこれから	?
クオース	コナミ	降りてくるブロックを四角形にして消しちゃえ！	A
ＢＩＧ ＲＵＮ	ジャレコ	アフリカを舞台に過酷なラリーが展開！　通信プレイも可能	A
ロードオブキング	ジャレコ	不思議な斧と４段階の魔法で魔物たちを倒せ！	B
ラウンドアップファイブ	辰巳電子	３画面使用のカーチェイス！バイク軍団と敵車をつぶせ！	B
R-TYPEII	アイレム	パワーアップしたＲ-９と、新たな各ステージが新鮮！	A
ミッドナイトレジスタンス	データイースト	ループレバーと武器を駆使して敵兵や兵器を撃ちまくれ！	A
タスクフォースハリアー	ＵＰＬ	シンプルに燃えられるＳＴＧ。クーデターを阻止しろ!!	A
１９４１	カプコン	伝統のシリーズ第３弾。時代は戻っても攻撃はさらに過激に!?	A
ストリートファイター'89	カプコン	得意技をそれぞれ持った３人のプレイヤーが選べる格闘モノ	B
カプコンベースボール助っ人外人大暴れ	カプコン	個性あふれる助っ人外人をうまく使いこなせるか!?	B
カプコンワールド	カプコン	クイズに挑戦して、王女様を救い出そう!!	B
ビーストバスターズ	ＳＮＫ	マシンガンでゾンビを撃ちまくる、おカゲキなＳＴＧ	B
キガンデス	ローラートロン	横スクロールのＳＦシューティング。会場ではデモのみ	?
ブロックアウト	ローラートロン	ブロック式パズルゲームとしては珍しい立体型３Ｄシステム	B

※評価はＡ～Ｄの４段階です

たの隅っこコラム
今回は大満足なのだ

シューティング、とくに続編モノが今回のショーを席巻していた。しかし突出したものはなく、ゲームのできとしては伯仲した感じである。いわゆる「ハズレ」がなかったぶん、個人的には満足しているのだが……？

お客のマナーも良くなりつつあり、気分良く会場を回れたのだった。

▲ＤＥＣＯのピンボールもヨロシク！　でした

イラストコーナーからお知らせ
年賀状大募集！

いつも「アーケードスピリッツ」のイラストコーナーに投稿してくれて、どうもありがとサマです。で、まだちょっと早いけど、'90年に向けて皆さんからの「年賀状」を募集しちゃうのだ！

掲載は90年２月号だよん。編集部「アーケードスピリッツ・お年賀係」に、11月末日までね！お年玉がある……かも!?（た）

シューティングの常識はこれで覆された

Knight Arms

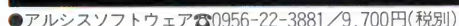
ナイト アームズ

2Dから3Dへ……そしていま新しいトビラが開かれるときがきた。奥行きのあるシューティングが、ついにロッパーに登場だ。

●アルシスソフトウェア☎0956-22-3881／9,700円(税別)

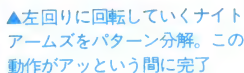
斜め奥への射撃も可能になった!!

グラフィックのすばらしさは、もはやロッパーの常識。まるでＯＶＡでも見ているかのようなシューティングゲームこそ、ロッパーの醍醐味といえるだろう!! ２Ｄと３Ｄを複合して斜め奥への射撃も可能となったこのゲームも、動いているのを見れば一発でスゴイ！ とわかってもらえるハズ。6万色モードを使ったグラフィック。滑らかなキャラの回転。と、どれもいまのところ申し分のないデキで、見てると思わず「オーッ」と声が上がってしまうひさびさのソフトなのだ。

▲奥行きがつくとこんな表現もできてしまう！

▶武器をパワーアップさせるアイテム。質感がとってもリアルだね

回転するナイトアームズ

ナイトアームズは、連邦軍の宿敵サイファーのブラックホール兵器「ステラ・スマッシャー」を破壊するために開発されたハイブリッド・フレーマーだ。プレイヤーはこれを操って、何重もの防衛ラインを突破していく。面構成などはまだ未定だが、パワーアップキットなどの設定も充実。

▲左回りに回転していくナイトアームズをパターン分解。この動作がアッという間に完了

▲敵キャラのデカさと描き込みに注目！

乱舞するミサイルに注目！
メタルサイト

●システム　サコム☎03-635-5145/予価8,800円(税別)

ロボット兵器を操れ！

◀暗い基地内の雰囲気はバッグン

システム　サコムは、ロッパー専用ソフトをたくさんリリースしてる、ありがたーいソフトハウス。このゲームも、またまたロッパーシューティングファンが喜びそうな３Ｄゲームだ。

2100年代の近未来を舞台に、地球解放軍のロボット兵器を操り、敵の要塞を破壊するのがゲームの目的だ。ロボットには階級制度があり、敵を倒すヒットカウントにより階級があがる。最高位の〝メタルサイト〟を得たエースロボットのみが、最終ミッションの、敵要塞へと乗り込むことができるのだ！

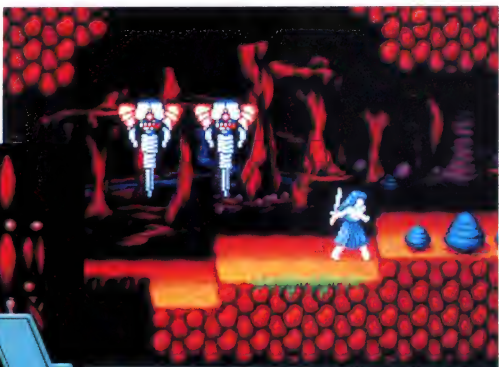
▲ミサイルを撃つのや、バックからくるのや、敵メカもいろいろ

ハイパー女子高生・優子見参
ヴァリスⅡ

●日本テレネット☎03-268-1159/9,800円(税別)

新たな敵を倒せ!!

いまさら説明することもないけど、ごくふつうの女子高生・優子が、ヴァリスの戦士となって異次元で戦う超有名アクションゲームだ。前作で倒したログレスの残党と新しい敵・残忍王メガスを相手にする『Ⅱ』は、すでにいろいろな機種に移植され話題を呼んでいたから、待っていたひとも多いんじゃないかな。まだテスト版だけど、背景もかなりいいデキだし、スクロールもひっかかることなく、速く滑らかで、完成がヒジョーに楽しみ。

▼重ね合わせによる背景処理は完成版ではもっときれいになるぞ！

▲キータッチによる優子の動きはハンパじゃなく速い

出張福袋
ガールズ・パラダイス

●グレイト☎06-561-2211/7,800円(税別)

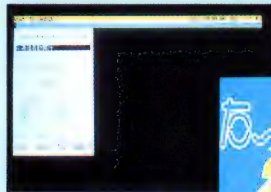
ああ、ついにこんなコーナーができてしまうとは。トホホ……というなげきも聞こえそうだけど、今月から特別出張に名を借りて、不定期でロッパーのアダルトソフトを紹介していくことになった。栄えある第１回は、女ばかりの南の島を舞台にした過激な美少女ＡＶＧ『ガールズ・パラダイス』。Ｈグラフィックがビンビンに美しくなっていて合格だ！

▲いいとこ見せられなくて、ゴメンネ……

いきなり登場 SPS情報

●キューブランナー
●ワールドコート
●た〜みのる2
●グラディウス2・ネメシス'90

◀私がロッパー福だ！

どもっ！　スピリッツのロッパー担当の福ちゃんどぇ〜す。突然の登場で恐縮だけど、福島の秘密基地ＳＰＳ(エス・ピー・エス)に年末から来年にかけて進行中のソフトについて取材してきたぞっ！　みんな心して聞くように。なんでも通信ソフト『た〜みのる』のバージョンアップが発売され、現在、年末発売予定の『キューブランナー』の移植を進行中だとか。それが済めばつぎは２月の『ワールドコート』、さらに３月以降にはMSX2版グラディウス２『ネメシス'90』の移植にかかるらしいぞ！

▲ウインドを多用してさらに使いやすくなった

PC ENGINE

PCエンジン

『ニュートピア』にアクションRPGの原点を見た！ またハマってしまいそう…

正統派アクションRPG大作登場!!

ニュートピア

ハドソンが放つファンタジック・アクションRPG『ニュートピア』は、ゲーム構成がとってもオーソドックス。初心者からマニアまで〝剣と魔法の世界〟を満喫したい人にオススメの1本なのだ。

●ハドソン☎03-235-4622／11月17日発売予定／5,800円（税別）

闇の皇帝ラファエルを倒せ!!

8つのメダリオンとララン姫の力によって、すべての邪悪なるものから守られていた楽園『ニュートピア』。

ところがある夜、稲妻とともに現れた闇の皇帝ラファエルが、8つのメダリオンを奪い、ララン姫を連れ去ったのだ。聖なる力を失った楽園では各地で魔物が暴れだし、ひとびとは魔物から逃れるために地下や洞窟に隠れ住まなければならなくなってしまった…。

そしていま、楽園の危機を救うため、ひとりの少年が立ち上がった。

物語の主人公フレイである。長く、苦しい冒険の旅はいま始まったばかりだ。

◀いま、立ち上がる主人公フレイ

▲ララン姫を連れ去ろうとする闇の皇帝ラファエル！ 姫の力を悪のために利用しようとしているのだろうか…

地上から地下、海、そして空へ!!

フレイの冒険は『地上の世界』『地下の世界』『海上の島』『天空の城』を舞台にくりひろげられる。魔物たちから身を隠しているひとびとを見つけだし、情報を集めよう。木を燃やしたり壁を爆破すると隠し階段などが現れることがある。命の力をアップしてくれる修行僧やいろいろなアイテムをくれる親切なおじさんもいるぞ。マップのいたるところに秘密が隠されている！

◀老女がフレイを迎え、この神殿から冒険が始まる

▶マップはかなり広いぞ。ノンビリやろう

メダリオン(紋章)の隠された8つの迷宮を探せ！

地上、地下、海、空の世界にはそれぞれ2つの迷宮が存在し、各迷宮にはメダリオンがひとつずつ隠されている。

サブ画面のコンパスを頼りに迷宮を探しだし、ダンジョンにいるボスを倒してメダリオンを奪い返せ！　メダリオンをひとつ集めるごとに命の力がアップするぞ。また、迷宮のなかでは強力な武器や防具などの重要アイテムが手に入るから、よーく捜しておくこと。

迷宮に入ったらまずクリスタルを手に入れよう。サブ画面のマップに迷宮の全体像が映しだされるようになるぞ（ただしクリスタルには映らない隠し部屋もあるので要注意）。あとはボスキャラの攻略法をマスターしてしまえばOK！

ふたつの迷宮をクリアするとつぎの世界への道が開かれる。新たな世界へ旅立つためにもメダリオンが必要なのだ。

▲迷宮内はトラップだらけだ

▼迷宮のボス、ヴァルカン。楽勝かな？

アイテムなしでは先へ進めない！

たったひとりで魔物たちと闘うフレイにとって忘れちゃならないのがアイテム類。敵を倒すと出現したり、店で買ったりするものがあるんだ。ここではその一部分を紹介しておこう。

◀サブ画面でアイテムを選択する。同時にステータスの確認もしておこう

フレイを助けるパワーアップ・アイテムだ！

金貨	銀貨	ばくだん	木の実
◀1枚50G。敵を倒すと出現する	◀1枚10G。金貨より出現率が高い	◀壁を壊すのに必要。攻撃もね	◀ライフが1目盛りだけ回復する
砂時計	**くすり**	**指輪**	**ツバサ**
◀画面上の敵を一時的にストップ	◀ライフを最大値まで回復させる	◀画面上の敵を弱い敵に変える	◀最後にP W（パスワード）を聞いた地点に戻る

特報!! PCエンジン上位機種発表！

PCエンジンスーパーグラフィックス

なにかと話題のPCエンジンの上位機種が、ついに正式発表されたぞ！　このマシンは、現行のPCエンジンのグラフィック機能を大幅に拡張したものとなっている。V-RAM、スプライト機能、背景面が、それぞれ従来機種の2倍。メインRAMに至っては4倍になったのだ。グラフィック能力は、現状の家庭用ゲーム機では最高だ。

そして嬉しいことに、完全上位互換だからいままでのソフトも全部遊べるのだっ！

▲11月下旬発売予定。価格：￥39,800（税別）

パワーコンソール

今回の目玉ともいえるのが、これ。ジョイスティック類は写真を見てのとおり全部で4つ。これがすべてアナログ対応。そのほかゲーム操作の記録・再生ができるマクロ機能。時計（アラーム付き）、電卓機能。マルチタップ機能などと盛りだくさんだ。

▲本体はこれの背面に合体するのだ。来春発売予定。価格：￥59,800（税別）

対応ソフトラインナップ

▲『大魔界村』：NECアベニューから来春予定。8メガROM

▲『バトルエース』：ハドソンから本体と同時発売。価格未定

▲『魔動王グランゾート』：ハドソン、発売日価格未定

MEGA DRIVE
メガドライブ

マスターシステムで人気のあった『孔雀王』の続編がメガドラに登場。新たな苦難が孔雀を待つ!!

人気コミックのOVAがゲームになったぞ。前作と同様、原作のファンもメガドラユーザーも納得のいく、スバラシイものになっている。

孔雀王2
幻影城

●セガ☎03-743-7447／1月下旬発売予定／6,000円（税別）

▲安土城への道のりは遠い…

ケルビム誕生を阻止せよ！

第六天魔王を名乗る武将・織田信長が現代に蘇った。バイオ工場である安土城を復活させ、旧約聖書に出てくる〝ケルビム〟を誕生させるために……。信長の真の目的は、この世を焼きつくすコト。孔雀はケルビム誕生を阻止するために安土城へと向かう…。というのがこのゲームのストーリー。もちろん人気コミックのＯＶＡ『孔雀王２　幻影城』をベースとして構成されているんだ。

▲じゃまなザコはジャンプでかわして進むんだ！

▲まるで胎児のような敵キャラだ。とにかくグロい

COMING SOON

今年の冬は新作ラッシュ！　メガドラユーザーにとってなホットな冬になりそうだ。今号では12月に発売されるソフトをピックアップしたゾ。

ザ・スーパー忍（しのび）

●セガ／12月２日発売予定／6,000円（税別）

アーケードで高い評価を得て、マスターシステムにも移植された『忍』がメガドラに登場だっ！　ステージ数は､全部で24。どれも非常に個性的な構成になっていて、ゴジラやランボー、スパイダーマンなどにそっくりな敵キャラが登場したりして、かなりいいノリしてるぞ。

アクションシーンや〝術〟などもハデでGood！

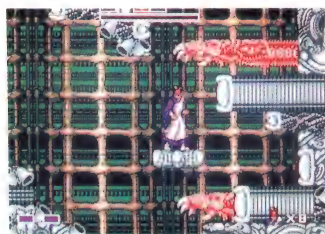
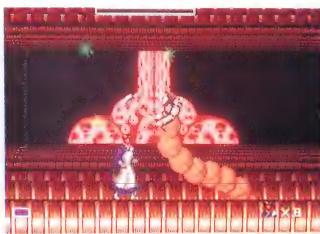
▲アメコミっぽいタイトル画面だね

◀三日月の晩には忍者がよく似合う!?

グロテスクな敵キャラが見もの!!

このゲームの特徴は、なんといってもグラフィックの美しさ。メガドラの機能が十二分に生かされているのだ。グロテスクな動きの敵キャラはもちろん、多重スクロールを多用した背景は一見の価値アリだ。

また、前作と同じく、難易度はかなり高く設定されているけど、アクションゲームのファンならドンとこい。初心者にはちょっとキツイかも知れないけど。先に進めば進むほど楽しいグラフィックが見られるからガンバロー!!

▶不気味なムードで、ねずみ男が舞い降りて来たぞ！

◀いくら忙しくても、この不気味な手は借りたくない！

◀ウニウニした敵だけど、とてもカタいんだよねェ

◀ひたすらグロな敵キャラがこれでもか、と出てくる

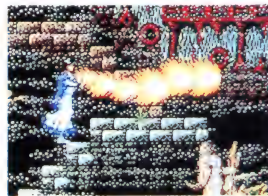
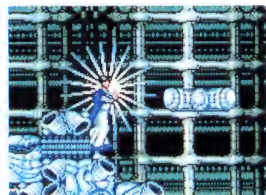
MAGICはド派手に

孔雀はいわゆる〝術〟を使って敵と戦うんだ。全6ラウンドのうち、1～4ラウンドをクリアするごとに、孔雀が使うことができる術が増えていくよ。この〝術〟のグラフィックもとても美しく、かなり派手なものになっているぞ。術を使うにはⒶボタンを数秒押して〝気力〟を溜めなければならないぞ。5ツ目の〝術〟はゲームで見てチョ！

発勁（はっけい）の術

ゲーム開始時から使用できる、横一直線にとぶ攻撃。ゆいいつ〝気力〟をためなくても使用できる術なのだ。

閃光（せんこう）の術

敵にカミナリが落ちる術だ。強力かつ美しいのだ。正式名称は〝雷帝電撃呪（らいていでんげきじゅ）〟。カッコいい！

火焔（かえん）の術

つらなって発射するため、火柱のように見える。敵が風で攻撃してくると、吹き消されてしまうのがザンネン。

電撃（でんげき）の術

まわりの壁に反射するレーザーのような術。ラウンド3のボスを倒すと使えるようになるんだ。

ヴァーミリオン

●セガ／12月16日発売予定／8,500円(税別)

セガのアーケードゲームのスタッフが制作した本格RPG。音楽はあのS.S.T.バンドが担当。ピュアなサウンドがプレイをいっそう楽しいものにしているぞ。

基本的には3Dタイプだけれど、アイテムを取ると平面マップが表示される。戦闘はちょっと難易度の高いアクションで行われるんだ。

RPGフリークなら要チェックのゲームだ。

▲町のなかで情報を集めなくては…

▲戦闘はこんなかんじのアクション

マージャンCOP竜

●セガ／12月14日発売予定／5,500円(税別)

アーケードの人気脱衣麻雀(!?)の続編だ。いかにも脱ぎそうなギャルが登場するが、残念ながらHシーンはナシ。

初心者から自称雀プロまで満足させてくれる本格麻雀が楽しめる。

▲どこかで見たことがあるような…!?

▲〝イカリパワー〟も健在。パワーを溜めていい牌をツモろう

▲勝っても負けてもあとがコワそうな対局になりそうだと思いマス

Spirits Label

スピリッツ レーベル

ついに自動車販売の世界にもゲームの波が押しよせて来た!? 『ウイニングラン』タイプの走行シミュレータから、最新GMまで、この冬一番ホットなニュースが盛りだくさん！

ユーノス・ロードスター ドライビング・シミュレータ

『ウイニングラン』タイプの走行シミュレータ登場!!

本物のスポーツカーのコックピットを使って『ウイニングラン』がプレイできるぞ！

この〝ユーノス・ロードスター・ドライビング・シミュレータ〟は、(株)マツダ・ユーノスが今年9月に発売されたスポーツカー〝ユーノス・ロードスター〟を、コックピットから操作方法など本物そのままに『ウイニングラン』がプレイできちゃうという、なんとも画期的なシミュレータなのだ。

〝ユーノス――〟は販売プロモーションとして、(株)マツダと(株)ナコムが共同開発したもので、全国の主要ユーノス販売店に設置されている。

ユーザーの希望に応じて、いつでも無料でプレイさせてくれるけど、単にゲームだけが目的だと拒否されちゃう可能性もあるから、お父さんやお兄さんなど、車の免許を持ってる人といっしょに行くのがベストかもしれないね。

3画面ワイド版の『ウイニングラン』が、全4周コース、車はバリバリのスポーツカー。これは、ぜひ1度はプレイしてみたいものだね。

ちなみにいまのところゲーセンなどへの登場の可能性はナシ、だそうです。

▲これぞ、実車をそのまま再現した最高のシミュレータといえる

◀外観には、ナムコカラーがバッチリでているのだ

◀とてもリアル（そりゃ当然だわ）なコックピット。ステアを切っている感じがまさに本物

◀これが噂のユーノス・ロードスター。カッコイイ～!!

◀ワイドな画面は、実際の走行と同じ視覚レンジになっているぞ

NEW DISK INFORMATION

秋深まり、ますます盛り上がるGM戦線。話題のニューゲームのサントラ盤が、ぞくぞく登場なのだっ！

▲『ドラゴンブリード』

▲『鮫！ 鮫！ 鮫！』

▲『ドンドコドン』

G. S. M. 1500シリーズ

●ポニーキャニオン　CD1,500円

今回発売されるのは『ドラゴンブリード』『鮫！ 鮫！ 鮫！』『ドンドコドン』の3タイトルだ。それぞれのゲームのサウンドを、お手頃価格で完全無菌パック。ファンのニーズに対応した保存版ライブラリーなのだ。

DARIUS（ダライアス）

●アポロン音楽工業　CD2,600円　CT2,300円

話題沸騰中のPCエンジン版のサウンド集だ。家庭用ハードとしては、これまでになく重厚で奥行きのある音づくり。これはオススメ！

 ※価格はすべて税込価格です

12
CALENDAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
11/26	11/27	11/28	11/29	11/30 (勝)PCエンジン 発売日	1	2	3	4	5	6	7	8 コンプティーク (勝)ファミコン 発売日	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22 (勝)ファミコン 発売日	23
24	25	26 コミックコンプ (勝)ＰＣエンジン(予定) 発売日	27	28	29	30	31	1/1	1/2	1/3	1/4	1/5	1/6

IDB026

吉田真里子

今年最後のコンプの表紙を飾ってくれたのは吉田真里子ちゃん。12月10日に新曲『嘆きの天使』がリリースされるほか、コンサートも決定。清楚なイメージに優しさがプラスしたようなMARIKOワールドが楽しめそうだ。

IDOL DATA BANK

♥IDB026♥

吉田真里子

大自然の中で自分を見つめたい!!

真里子ちゃんは普通のアイドルとは違い、知的な感性を持ち合わせた真面目な女性なのだ。そんなしっかりした彼女の意見をじっくり聞けるなんて貴重もんかもね。

外国へ行けば人生観が変わるかもし?

「アメリカの大自然を観てみたいんです。ナイアガラの滝とかグランドキャニオンとかを」

――どうして?

「極限状態の所へ行きたいんですよ。スケールの大きな大自然の前に立って、自分自身を見つめてみたくて!」

――女の子は都会の方に憧れると思うんだけどな……。

「嫌いじゃないですよ。行ったことはないけど、ロスは"明るい・高校生・青春"っていうイメージがあるし、ニューヨークは大人の街で東京のスケールの大きい感じって気がします。でも、わたしは自然の方が好きですね」

――ビデオの撮影で行ったギリシャはどうだった?

「島のきれいな所で、絵はがきそのままの世界があって、日本にはないのんびりした生活ぶりがうかがえました」

――住んでみたいと思わない?

「寂しがり屋だからひとりでは住めない。もし住むとしたら、好きな人とお店を開いて地元の人と通じ合いたいですね。」

セカンドコンサートは期待大だぞ!

――今月の19日で19歳、ガラスの十代を迎えて最後にやってみたいことってある?

「同年代の人たちと平等なラインで遊んでみたい。恋人とかはいらないけど、同級生とかの男女のグループで、年齢に応じた遊びに触れてみたいですね」

――だけど今は仕事が第一! 12月にはセカンドコンサートもあるしね。どう? 意気込みは。

INFORMATION

新曲・コンサート・ラジオetc. 真里子最新情報だ!

●シングル➡12月10日に新曲『嘆きの天使』(作詞/森雪之丞・作曲/山口美央子・編曲/武部聡志)がリリースされる。

●アルバム➡2nd LPの『ポルトレ〜肖像〜』(写真)が好評発売中!

●コンサート➡12月に真里子がコンサートツアーを行うぞ。日程は以下の通り。

12/18 名古屋・クアトロ 18:30〜
12/19 大阪・国際交流ホール 18:30〜
12/28 東京・日本青年館 18:30〜

チケットは好評発売中。チケットの購入方法はファンクラブまで問い合わせてね。

●テレフォンサービス➡タイトルは『真里子のテレフォンメッセージ』。内容は毎週変わるそうだからこまめに聞かないとね。電話番号は☎06-831-4560 だ。

●ファンクラブ➡真里子のFC『マリコ・ポケット・パーク』ではメンバーを募集中。入会金1000円、会費は3カ月1000円だ。詳しくは 〒160 東京都新宿区三栄町25 四谷通二郵便局留置(☎03-225-6475)まで問い合わせてね。

●ラジオ番組➡『真里子とひかるのチャレンジ学園まりかるクラブ』(文化放送・OBC・KBCで毎週月〜金曜夜8:15〜25)、『吉田真里子のアイドルテルテルランド』(MBSラジオで毎週金曜夜9:30分〜)好評放送中! 真里子のホンネや近況が聞けるかもね!

◀9月1日に発売されたLP『ポルトレ〜肖像〜』。収録曲全10曲。

「そうですね……ファーストコンサートはどういうものか読めなくって、わたしの方がみんなの熱気に圧倒されたんです。舞い上がった状態で最初から最後までいっちゃったって感じで……。それはそれで真剣な姿が見れて気に入ってくれたかも知れないけど、セカンドコンサートはもう何カ月も経ってるし成長してなきゃいけませんからね。だから、今度はわたしがリードしてやっていきたいと思ってます」

――ファーストコンサートに行った人も、また違ったコンサートを味わえるってわけね。

「アルバムの世界が生でちゃんとお届けできるようにします。みなさん、ぜひ来てください」

12月10日に新曲"吹きの天使"が出ます。グローバルな北欧の民族調っぽい曲なんで、すっごく是非聴いて下さいね。それから12月の末にはコンサートをひらきます。クリスマスっぽいロマンチックなものにしたいと思ってますので、どうぞ真里子に会いに来て下さいね。

撮影／岩瀬陽一
スタイリスト／藤澤裕羽(VOICE)
ヘアメイク／白川正行(DROP)

もしも…インタビュー

――もしも、自分以外の時間が止まっちゃったらどーする？

「デパートでいろんなお洋服をファッションショーしてみたいですね。ふだん高くて買えないようなものをいっぱいね」

――う～ん、女性らしい発想だ。すばらしい！　自分だったら地下の食料品売場の試食品を全部たいらげちゃうけどな。……　もしも、過去に戻れるとしたら？

「0歳とか1歳とか、生まれたばかりのときに戻りたいですね。だって、そのころって何も考えてないでしょ。笑いたいときに笑い、泣きたいときに泣く。なんだかそういうのって、すごくいいなと思うんです」

――ふ～む、そういうのも一種の自然的行為だもんね。やっぱ真里子ちゃんは自然愛好家だわ。

真里子からの読者プレゼントは…

PRESENT

サイン色紙 10名

真里子ちゃんが選んできてくれた読者プレゼントは、90年のダイヤリーが1冊、パレットが2つ、メモ帳が3冊。それに恒例のサイン色紙を10名にプレゼント。応募方法は巻末ハガキに必要事項を記入して送ってね。〆切は11月7日です。

6名 文具グッズ

iDOL Data Bank 真里子のデータをこのデータバンクでチェック

IDB No.	IDB026
本名	吉田真里子（よしだ・まりこ）
ニックネーム	まりこ
生年月日	昭和45年11月19日
星座	さそり座
血液型	A型
出身地	兵庫県
サイズ	身長156cm、体重？kg、バスト79cm ウエスト57cm、ヒップ81cm、足の大きさ22.5cm
出身校	都内私立高校卒業
趣味	読書
特技	なし
歌手デビューはいつ？	昭和63年5月21日
ディスコグラフィ	●シングル●『とまどい』('88.5.21)『さよならのリフレイン』('88.9.21)『夢を追いかけて』('89.2.10)『夏の天使達』('89.6.1)『'89.12.10) ●アルバム●『詩華集～ANTHOLOGY』('88.12.21)『ポルトレ～肖像』('89.9.1)
TVドラマ出演歴	『悲しみが止まらない』(フジ系・'88.7)
CM出演歴	ポッカコーポレーション、全共連/自賠責共済
どんな性格	物事を深く考え込みやすい
自分の体で好きな所	顔が小さいのは得してます
自分の体できらいな所	背が低い
好きなファッション	着ていて無理がない自分らしい服
好きなスポーツ	特になし（テニスはマスターしたい）
好きな動物	コアラとかパンダとかポコポコした動物
きらいな動物	カエル
好きな音楽	とくにこだわってないが、詞がいいもの
好きなアーティスト	岡村孝子さん、ユーミン
好きな食べ物	あんこ
好きな色	どんな色もそれぞれ個性があって好き
好きな絵	パステル調のやさしい絵
好きな場所	おいしい食べ物のお店
尊敬する人	母
理想の男の子	一緒にいて気がねせず、自分が出せる人
きらいな男の子	夢をもってない人
よくみるTV	あまり見ません
好きな映画	スピルバーグの映画
旅行したい国	アメリカ大陸
占いを信じる？	いいことだけ信じる
初恋はいつ？	小学校5年生頃
いちばん大切にしている物は？	自分のレコード・写真集などは私の歴史の宝物
愛読書	non-no
ライバルは誰？	別にいません
弾ける楽器	今、ピアノを習ってます
欲しい物	電子ピアノ
キスの経験	なし
チカンにあったことは？	なし
結婚は何歳でしたい？	24歳ごろかな。でも精神的に大人になってからでいい
コンピュータをどう思う？	便利だと思う

IDOL DATA BANK
♥IDOL DATA AVG♥

紀子さんの出現で今やちょっとしたお嬢様ブーム。そこで今回は芸能界でお嬢様的雰囲気を持った吉田真里子ちゃんと旅をしてみよう。果して彼女のいいトラベルメイトになれっかな？

吉田真里子の お嬢様のトラベルメイトになる法

START!

真里子ちゃんとのふたりっきりの旅の開始だ。さてと、まずは目的地を決めなきゃなんないんだが……。
●今や大ブームとなっている博覧会巡りをするのなら⑩へ。
●北海道へ行くのなら㉔へ。

1

さあ～、北海道に着いた。これからいよいよ道内旅行だ。
●団体ツアーに参加するのなら⑦へ。
●ふたりっきりで自由に行動するのなら⑯へ。

2

迷いながら歩くこと30分……。ふたりはようやく一般道まで出ることができた。いや～良かった、良かった。あと30分も山の中をさまよっていようものなら、いらだちと不安からふたりの仲は険悪になっていたかも知れない……。ま、ＬＵＣＫＹだったわな。んでもって、なんとか知り合いの家まで無事到着！　ちょっぴり疲れたふたりだが、目的地まで来れたことでひと安心。また、家の周りの環境の素晴しさが気分をリフレッシュしてくれる。一面を囲こむ緑の山々……川のせせらぎ……鳥のさえずり……冷たくておいしい空気……。ここはまさに自然の宝庫だ！　さて、まだまだ夕方で日も明るいけれど……、う～ん、これからどうしようか？
●自転車を借りてサイクリングでもしてみるのなら評定㊙へ。
●ちょっと疲れたので、さっさと寝て休んでしまうのなら評定㊁へ。

3

さ～て、名物ラーメンをつめこんでおなかもパンパン。そしてふたりは、キミの知り合いの家に着いた。その家の周りはとても環境が良くて自然がいっぱいだ！　さて、これからどうしよう？
●自転車を借りてサイクリングしてみるのなら評定㊙へ。
●ちょっと疲れたので寝てしまうのなら評定㊁へ。

4

次から次と人に頼みながら、ふたり一緒の写真を撮り続けていく。「やっぱり旅の写真はこうでなくてはね」と真里子ちゃんは御満悦！　良かった良かった。そしてツアーは楽しく続いた。そうこうしてるうちにふたりはおなかが空いてきてしまった。さてと、どこかで食事をするとしよう。⑰へ。

5 しばらく歩いていると、真里子ちゃんの表情にだんだんと疲れの色が出始めた。彼女が疲れるときはおなかが空いたときなのだ。「わたし、定刻通りに食事をとらないとだめなの。いつもだったら何か食べてる時間なのに……。あ〜ん、何か食べたいよ〜!」と彼女はだだをこね始めた。
●しょうがないんで、どっかで食事をとるのなら⑰へ。
●男らしく「わがままこくでねえ!」とひっぱたくのなら㉒へ。

6 「じゃあ、わたしが頼んであげる」そう言うと真里子ちゃんは、キミのカメラを取って近くにいた人にシャッターを押してくれるように頼んだ。そして一緒に写真は撮れた。しかし……「うじうじする人ってキライよ」と、真里子ちゃんに警告を受けてしまった……。⑫へ。

7 ふたりは団体バスに乗って某有名観光地に着いた。そしてお互いに写真を撮り合いっこしたのだが、ふたり一緒のところを写すには人に頼まなければならない。
●見知らぬ人に撮ってくれるように頼むのなら④へ。
●真里子ちゃんのみを撮るなら⑲へ。

8 「わたし、いくら丼大好きなの! 好物だってこと、ちゃんと調べてくれたのね。ありがとう!」真里子ちゃんは大喜びだ。いくら丼が好きなのを事前にチェックしていたのか、単なる偶然なのかは分からないが、どっちにしてもキミの評価は高く上がった。⑫へ。

9 キミの突然のお手々つなぎ攻撃に、真里子ちゃんは恥ずかしがって一歩も動かなくなってしまった。これはまずったか? 真里子ちゃんタイプの女の子には通じない!?
●しょうがないので手を離すのなら ⑤へ。
●強引に引っ張るなら㉒へ。

10 真里子ちゃんはあまりいい顔をしなかった。「いやなの?」と聞くキミに対し、真里子ちゃんは「並ぶのがしんどいし、どちらかといえば、あまり人のいない所に行きたいな」と答えた。うーん、確かにそうだ。博覧会なんて並び疲れするだけだもんな。そんなとこに彼女を連れていけないって。
●そんじゃま、神戸あたりに連れて行くのなら ⑮へ。
●北海道行きに変更するのなら ㉔へ。

11 船に揺られてプ〜カプカ……。のどかな旅が続く。が、一転してしけに遭い船は大揺れ! 真里子ちゃんは少し船酔いしてしまった。ま、大事にならなかったからいいものの、船の旅というのはこういう事態もあるので十分気をつけよう。①へ。

⑫ さて、観光も終わり、キミは知り合いの家に向った。しかし、近道をしようと自然歩道へ入ったが、道に迷ってしまった……！
へたに歩くのも危険だが、じっとしとくのもイヤだ。
●危険承知で適当に歩いてみるのなら②へ。
●強引に木の上で野宿しようとするのなら㉒へ。

⑬ 「さあ〜、行くぞ！」キミは張り切って歩きはじめた。「本気なの？」真里子ちゃんはけげんそうな顔で言う。「行くぞ」キミは強引に女の手をとった。㉑へ。

⑭ だが、待てど暮らせど真里子ちゃんが腕を組んでくる気配はいっこうにうかがえない。そりゃそーだわさ。どこのお嬢様だって、自分からそんなことしないって。だからといって男の方から強引に手をつなぐのも、ねえ……。とにかく健全なるお付き合いが大切なのだ。で、キミはしかたなくトボトボと歩き始めた。⑤へ。

⑮ 「えっ!? そこってわたしの地元よ。なぜ旅行するのに地元に戻るの？」と真里子ちゃんは言う……。
●「ごたごた言わずについてこい」と言うのなら㉑へ。
●「いいから、いいから」と言うのなら㉓へ。

⑯ 某有名観光地にやってきたふたり。確かに景色は美しく感動を呼ぶものがあるのだが……、あまりにも周りに熱々カップルが大過ぎた！　みんなイチャコライチャコラしてやがる。それに対しキミと真里子ちゃんは、腕を組むこともなく一定の距離をおいたままだ。恋人同士ではないのだから当然といえば当然。また、真里子ちゃんは軽い女でもない。なんたってお嬢様なのだ。しかし……。
●周りの雰囲気に流されて強引に手をつなぐのなら⑨へ。
●彼女から腕を組んでくるのを待つのなら⑭へ。

⑱ やっぱし、旅といえば汽車だよな。このほうが風情があるし、真里子ちゃんだってえれ〜気に入ってくれている。やはり乗り物に関してはマニュアル通りの物が無難だということが良く分かった。
①へ。

⑰ 食堂街へやって来たふたり。だが、真里子ちゃんは何が好物なのだろう。フランス高級料理が似合いそうな気もするが、案外ゲテモノ料理に興味を持っているかも知れない。う〜ん、何を食べよう？
●ここはひとつ、名物のサッポロラーメンにするのなら③へ。
●いくら丼にするのなら⑧へ。
●変わったところで、ヒグマの丸焼きにするのなら⑳へ。

⑳ お嬢様は変わった物が好き。キミはそう思ったのだろうが、真里子ちゃんはそういう日常口にしない物は食べないのだ。そ〜ら、おこっちゃったぞ〜! 評定丙へ

⑲ 「ねえ〜、せっかくだから一緒に撮ろ〜よ」と真里子ちゃんは言ってきた。ふたり一緒の写真がどうしても欲しいみたいだ。
●見知らぬ人に撮ってくれるように頼むのなら④へ。
●「めんどくさいからいいよ」と拒否するのなら⑥へ。

 構成／竹下ひろし イラスト／羽柴砂忍(KKF)

※このゲームは真里子ちゃんへの質問をもとに構成されています

21 ところが、キミの強引な態度に真里子ちゃんはムッとした。そして「わたし帰る！」と言ってさっさと帰ってしまった。彼女は引っぱってくれる男が好きなのだが……キミは男らしさと強引さを履き違えていたようだ。反省せよ。END

22 あまりのキミの強引な態度に、ついに真里子ちゃんの怒りが爆発した！「わたし帰ります。さようなら」あらららら……ひとり残されたキミ。後悔しても後の祭り。真里子ちゃんタイプの女の子にはとくにいたわりが大切なのだ。END

23 「なにがいいのよ！」真里子ちゃんはムッとしている。「良かないよ」「えっ？」「だから神戸はやめて、北海道へ行こう」「ほんと!? うれしい!!」キミはとっさの判断で目的地を変更し、なんとか彼女のきげんを損わずにすんだ。いやー、危なかった……。んでもって、ふたりは北海道へと向かった！ ①へ。

24 目的地が北海道と聞いて真里子ちゃんは大喜び！ なんつ〜ても彼女は大自然が大好きな乙女だからね。たとえ冬の北海道が寒かろうが、そんなことは一切気にしない。それほどに北海道の自然がお気に入りなのだ。さて、その目的地への交通手段だが……。

●のんびり時間をかけて船で行くのなら⑪へ。
●歩いて行くのなら⑬へ。
●ありきたりだが汽車で行くのなら⑱へ。

トラベルメイト評定

甲 きみはお嬢ごろしのにくい奴

キミのエスコートぶりは見事としかいいようがない。見よ、真里子ちゃんも大満足って顔してるぜ。ムードを大事にし、かつ自然を愛する彼女の気持ちを大切にできるキミは、どんなお嬢様とでも仲良くなれるぜ。

乙 一般庶民の女がキミを待っている

あと一歩っつ〜感じだったな。それまではうまくしのいで来てたのに〜。キミに足りないのはムードってやつかな。あまりにも現実的すぎると、お嬢様のトラベルメイトにはなれないぞっ。

丙 キミにはオタク女がよく似合う

ハズしたな〜……。最後の最後でハズしちまったなー。まぁ、なかには変なくいもんを欲するお嬢様もいるだろうけどさ〜……。しゃ〜ない、キミはオタク女とでもデートしてくらはい。

IDOL DATA BANK

♪MELODY DATA♪

お知らせ

アイドルデータバンクの情報と下のメロディデータを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局の郵便振替用紙の通信欄に、あなたのお持ちの機種名(88mkⅡ/88SR/88VA/98(2DD)の4シリーズのいずれか）を記入し、口座番号　東京9-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円〔税込〕(送料・DISK代含む)を送金してください。

嘆きの天使

作曲／山口美央子　編曲／武部聡志
作詞／森　雪之丞　歌／吉田真里子

霧深き　アルメニアに
天使が泣いた　泉が残る．．．

悲しみ抱いた　君の声が
枯れ葉のように　震えている
嘆きの波は　打ち寄せ
私の胸も　痛む

＊訊ねても　冬の空に
唇　凍えるだけ
人は何故　愛しながら
傷つけあってしまうのですか？

彼女と君が　恋をしてた
眩しい夏を　悔やまないで
希望に満ちた　二人を
私は　忘れないわ

＊＊思い出を　流すために
涙は　止まらないの？
人は何故　求めながら
憎しみあって生きるのですか？

嘆きの天使たちよ　悲しむのはよして
迷い子に光り集め　届けておくれ．．．

＊Repeat
＊＊Repeat

```
ﾅｹﾞｷﾉ ﾃﾝｼ            ﾖｼﾀﾞ ﾏﾘｺ
@13T130O4L8R8F+BB>C+DC+4.<BA+B>
C+<A+B4R8F+BB16B16>C+DE4R8C+<A>
EC+<AB4.B>C+DE4DEF+4E4F+ED4.DC+
DE4DEF+4F4C+4F+4DEF+4F+4E4C+DE4
DC+<B4>DEF+4F+4G+F+EDC+2F+4DEF+4
F+4E4C+DE4DC+<B4>DEF+F+F+4E4C+D
EEDC+<B2A4A4>D4F+4AB16A16GF+G2<A4
A4>C+4E4GA16G16F+EF+2<B4B4>D+4F+
AAB16A16GF+G4EF+G4B4A4G4F+2.DEF+
4F+4E4C+DE4DC+<B4>DEF+4F+4G+F+ED
C+2F+4DEF+4F+4E4C+DE4DC+<B4>DEF+
F+F+4E4C+DEEDC+<B2R4R2
$
```


INFORMATION　新・アイドルデータバンクに登場してくれたアイドル8人の最新情報!

IDB005　生稲晃子

11月21日に『あっこのX'mas Calendar』というクリスマスカード＋CDシングルが発売されるよ。CDには7曲のクリスマスソングが収録されているオシャレなもの。プレゼントに最適だ。価格は税込1000円。

IDB007　宮沢りえ

りえの1stLP『MU』が11月22日に発売することになったぞ。一気にTOPアイドルとなってしまったりえはコンサートも決定。12月に東京・大阪・名古屋の3カ所で行われる予定だ。入場方法はLPで告知される予定。

IDB008　藤谷美紀

美紀ちゃんは新曲『いちばん輝いて』が10月25日に発売になったばかり。そして3rd LP『In Season』も11月10日に発売されるよ。来春公開の映画『のぞみ♥ウィッチィズ』にも主役ののぞみ役で出演するよ。

IDB014　本田理沙

11月1日に新曲『容赦なく愛して』が発売された理沙ちゃん。この曲はテレビアニメ『おぼっちゃまくん』のエンディングテーマソングだ。そして次号('90年1月号)のコンプティークの表紙&データバンクも決定。

IDB016　田山真美子

真美子ちゃんの新曲は12月1日に発売決定。タイトルは『あの頃ラストクリスマス』。そして来年1月にファンクラブの発足が決定。詳細は〒162 新宿区白銀町18東京宝映テレビ「田山FC」係まで往復葉書で問い合せてね。

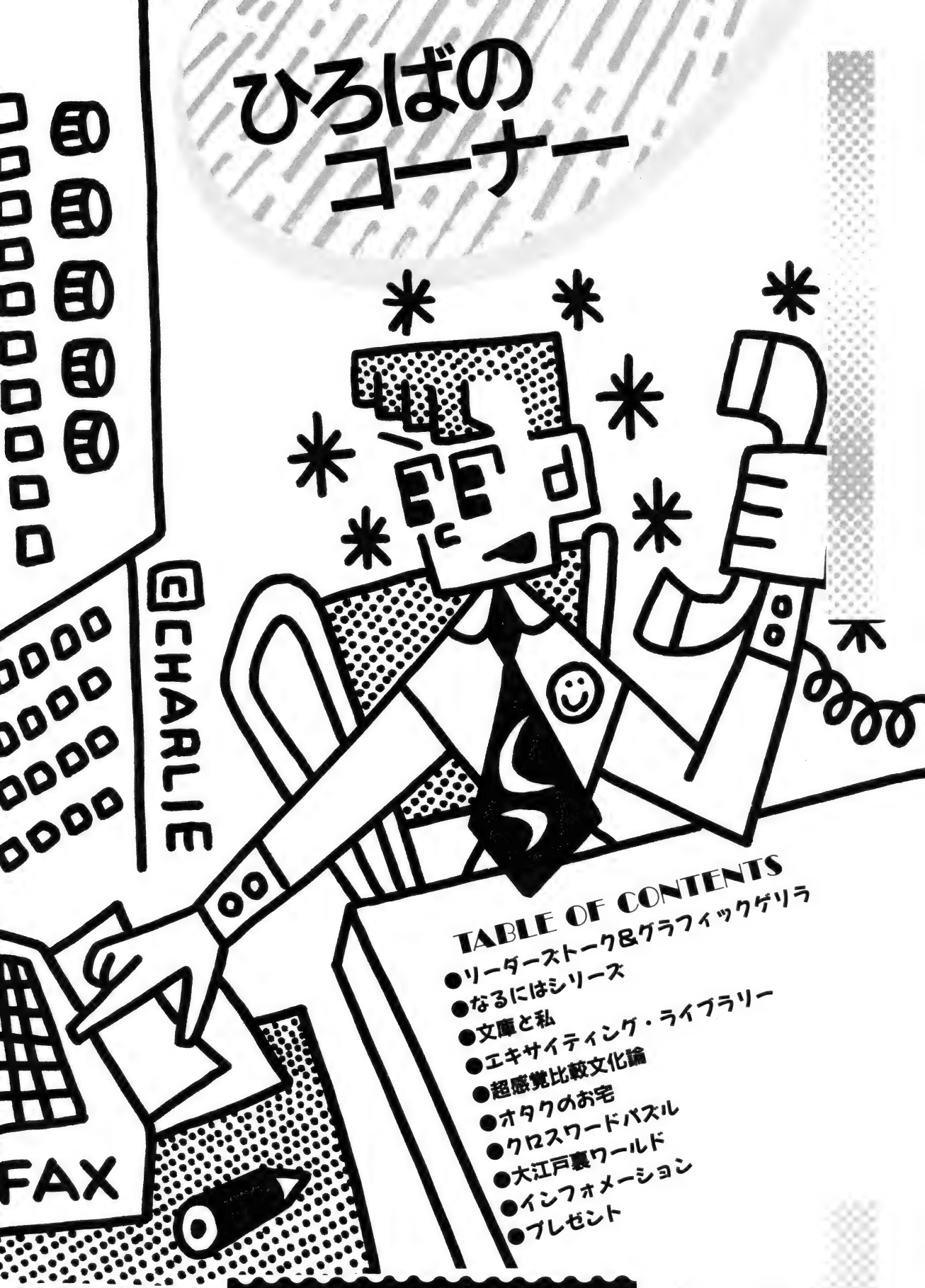
IDB021　河田純子

JUN²の誕生日は11月22日。みんな覚えてた？　その22日にJUN²は新曲『HERO GIRL』をリリース。そして翌24日には東京のエビスファクトリ1で初めてのライブを行うぞ。詳しくはFC☎03-230-2311までTelしてね。

IDB023　小川範子

範ちゃんはただ今放送中のドラマ『明日へ向かって走れ！』(フジ系で毎月曜後7:30〜) に出演中。そして11月18日に公開になる映画『はぐれ刑事純情派』にも出演が決定。今から公開が楽しみだね。

IDB024　西田ひかる

ひかるちゃんの新曲『涙のPEARL MOON』はもう聴いた？　まだの人はぜひ一度聴いてみてね。12月21日には次のLPの発売が決定。カバー曲を中心に6〜8曲ぐらい収録される予定になってるそうだ。

ひろばのコーナー
FAX
©CHARLIE
TABLE OF CONTENTS
●リーダーズトーク&グラフィックゲリラ
●なるにはシリーズ
●文庫と私
●エキサイティング・ライブラリー
●超感覚比較文化論
●オタクのお宅
●クロスワードパズル
●大江戸裏ワールド
●インフォメーション
●プレゼント
ADMISSION FREE

ハーイ！　みんなこごえ死んでなあい？　ひろコは冷え症なもんでも一寒くて寒くて。この季節、手糸のくつ下とホカロンは手放せません！

今月のひろコ賞

◀兵庫県　高島　大クン

ひろコはクリスマスがだーい好き。今年のクリスマスは思い切ってクリスチャンになってみようかしら？　大クンのイラストはクリスマスプレゼントのように夢いっぱいですね

▶東京都　海軟風クン

おっ！　お久しぶり。なんか忙しかったのかな？　また常連で復活してくださいね

SIDE A. ナム娘新事典

SIDE B. TRIANGLE.

◀東京都　魔翔羅クン

ハガキの裏にすごいストーリーが書いてあるけど、今度は表に書いて、みんなにも見せてあげてください。吹き出しかなんかで

◀東京都
LANCEクン

立ちくらみするってほんと？　実はひろコもよく貧血になるんだけど、気圧性低血圧とかいうものらしいの。クリスマスのすてきな思い出はそういえばないけど今年は期持するぞ

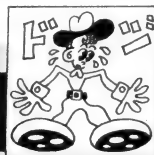
from READERS

どじ話

R　私は元ヤンキー兄ちゃんの大学生です。先日、昔の友人（現在もヤンキー）と、ドライブしていた時のこと、その友人は、割りこんで来た車を止め、「ぶっ殺してやる」といきがって車を降りた瞬間、後ろから来た原チャリのオバハンにひかれた。

福岡県・岩丸勝利

H　ヤンキーの友人は今はどうしているのでしょうか。

R　オレが自転車で、のろい車の後ろを走っていたら、車が突然減速し、オレはブレーキをかけたが、急には止まらず、自転車を横倒しにして強引に止めたら、からだがふっとび、顔はすりむけ、歯は１本抜け、３本はグラグラになった。静岡県　石井浩生

H　急にスピードを落とすなんてひどいよね？　お大事に。

R　この間、移動教室で日光へ行った。宿舎で、ふと目をさました時、友人が寝ぼけて腕をふりまわし、叫んでいる姿を目のあたりにした。こわくて、３日間で２時間半しか眠れなかった。ついでに日光東照宮で、「撮影禁止」と書いてあるのに写真をとってなぐられた私……。

東京都・和田真徳

H　３日間ともその友人は暴れてたわけ？　あぶない人ですね。

R　この間、うちの地方では大雨があった。その時、私は家で『Rタイプ』をプレイしていた。しばらくすると、画面がゆがんで来た。はじめは家族の誰かがレンジやエアコンをつけたからかななどと思っていたが、な、なんと水滴が落ちてきているではないか。雨もりだった。愛知県　森谷晃浩

H　電化製品完備のりっぱな家なのに雨もりしちゃったのね。大雨で屋根が破れたとか？

◀東京都　白魔道えいるクン　まあ、1枚描くのに6時間もかけるなんてリッパ！

▶新潟県　しんけいしつクン　スイカはおいしい。6年もがまんできるものか……。私にはできない

▶東京都　足場とーるチャン「イラ交」とはイラスト交際のことかしら？

◀愛知県　超絶自爆Piクン　長いものを短縮するのってむずかしいよね？

▼大阪府　霧　明日クン　もうすでに19歳……。私はすでに○歳ですがまったくおばさんとは思っておりません。自分だけかしら？

▶大阪府　大森鋭貴クン　そういえば私のウォークマンの調子も悪い。伝染するのかな？　でもCDは快調よ

▲北海道　祠堂真裕ちゃん　友だちとどんちゃん騒ぎしてる方が楽しいかもよ。最大のイベント、クリスマスはやっぱりハデにいきたいからね。私は毎年10回ぐらいクリスマスパーティやってるよーな気がする

◀長野県　銀霊竜クン　失敗は成功の母です。次回はきっとうまくいくでしょう。ひろコの場合は全く報われない場合が多いんだけどね……。負けないぞ

▶神奈川県　簑島宏明クン　高校2年生って一生のうちで最も楽しい時期なのでは？　ひろコも修学旅行や文化祭と、すごく楽しかったでーす。今は昔ですが……

キミのまわりのジャンキーなやつ

R 友人Yは、横浜スタジアムの便所にはいったところ、きれいな女性が彼の方を見ているので「やりー」と思ったそうな。ところがそこは女子便所。えらい恥をかいたそうな。だいたいおなじ便所に女の人がいて、おかしいと気づかないYはアホです。そう思いません？

長野県　L.S.

H 横浜スタジアムのトイレにはいる時は、♀♂よく確認しよーっと。またYが出没するかもしれない。

R 水泳の時間、クラスメートのSが着がえている最中、バスタオルがめくれ、やつのケツが見えた。それも給食の時間の前、みんなで気持ち悪がっていると、「うらやましいかい？」とひと言。なにがうらやましいんだ？　このやろう、変態め！　と思った。

宮城県　佐藤義行

H なにがうらやましいのかひろコにもわかりません。

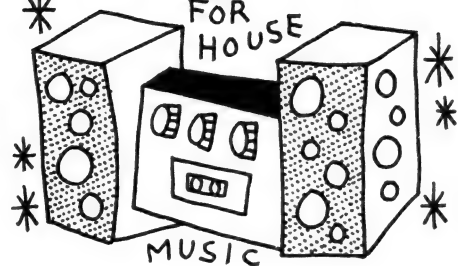
R 私の中学時代の友人を紹介しよう。彼はなんと頭を週に1度しか洗わず、歯は年に1回しか磨かない。彼の頭にはいつもフケがありましたが、歯はなぜかきれいでした。彼は虫歯がないことを自慢していました。しかし、事実をみんなに知られてしまい不幸な学生生活を送ったのだった。三重県　瀬古晋一

H 歯を磨かないのにきれいなのはなぜ？　流動食党だったとか？

R 頭髪検査の時、女子は長髪でも結べばO.K.なので、S男はゴムで髪を束ねパスした。愛知県　岩田守生

H 最近では男子の長髪をよく見かけますからね。いいんじゃない。

超感覚比較文化論

今月の比較はけっこうイヤだぞ〜。なんたって超能力者を2人、その能力と人柄を比較しちゃおうってんだからね。超能力と超能力がぶつかって静電気が起きちゃって……コワイよー!!

超能力者A VS 超能力者B

江本雄一郎

▲昭和32年6月10日生まれ、32歳、東京出身の双子座AB型。早稲田大学教育学部卒業。「温厚な性格」と本人はおっしゃる

〈特　技〉

予知夢を週に3〜4回見て、それがかなりの確率で当たる。他人についた悪霊が肉眼で見える。もちろん自分の背後霊も認識している。

鯨井幹男

▲昭和35年1月29日生まれ、29歳。名古屋出身の水がめ座。血液型は不明。美術系の専門学校卒業。無口だけど明るい。

〈特　技〉

死んでしまった友人、親族との交信が可能。手をかざし精神を集中させるだけでその人の未来がおぼろげながら見える。

〈質問内容〉

①現在、何をして食費を稼いでいますか。②いつから超能力に目覚めましたか。そのきっかけは。③周囲の人はあなたの超能力についてどう言いますか。④今までの一番スゴイ超能力現象は。⑤好きなアイドルは誰ですか。⑥現在の夢は何ですか。⑦愛読書は。⑧あなたのジンクスを教えてください。⑨この先に起きる、世界的な意味での現象が予知できたら、ぜひ。⑩来年の予測をひとつ。⑪あなたの異性観、結婚観を。

〈回　答〉（江本雄一郎）

①教育関係のジャーナリスト、月収約30万円。②小学校3年のとき学校のブランコから落ちて頭を強打、以来おかしな夢を見るようになった。③教えてない。④ある老人をカメラにおさめようとした瞬間、悪霊が3〜4体見えてカメラが壊れてしまった。⑤浅香唯。⑥特になし。⑦少年ジャンプ。⑧茶柱が立つと嬉しい(笑)。⑨そんなのわかんねーよー。本当はわかってるけど言うとまずいっス。⑩来年の夏はすごく暑い。40度を越すのがザラに出てくる。⑪エキセントリックな女と同棲生活したいね〜。

〈回　答〉（鯨井幹男）

①会社員。OAメーカー勤務。②中3のとき、ときどき真昼でも目の前が暗くなって、紫色の光を見るようになった。それからです。③笑ってる。「ウソ〜」って。④小6で病気で死んだ友だちから、血染めの手紙が届いた。⑤浅香唯ちゃん。⑥金持ちになること。宝クジに当たること。⑦週刊宝石。⑧うーん……。別にない。⑨予知できない。⑩Kという誰でも知ってる人気タレントが急に死亡すると思います。⑪女はあんまり好きじゃない、いやホント。ずーずーしく踏み込んでくる奴は苦手だから。

他人についた悪霊が見えるというのは、けっこうイヤなものである。街を歩いてるとゾクゾク悪霊が目に入る……これは想像するだけですさまじいのだ。

江本さんは本人もとりつかれやすい性格で、「人の肩こりとか治してあげようと肩をもんであげると、その人の霊を持ってきちゃう」んだそーだ。どひーっ!!「霊能者とか超能力者はいろんなことに感じやすい人がほとんどだということ。鈍感な人は霊もつかないんですよ」

なるほどよの一。

血染めのレターを死んだ人からもらった……もはや常人にそのことは理解できまい。

「自分でも不思議ですね、なんでそんなことがあるのか……。でも字は小6の子供のまま、住所もその子が住んでたところのものでした。そこは今、町名が変わってなくなってるのにね」。

ニコッと微笑まれても返す言葉がないぞ。「でも友達は信じないね。おまえヘンだぞって言うぐらい。いいんだけど、別に」

理解できないものは笑う。凡人は悲しい…。

寸評

小田嶋　隆

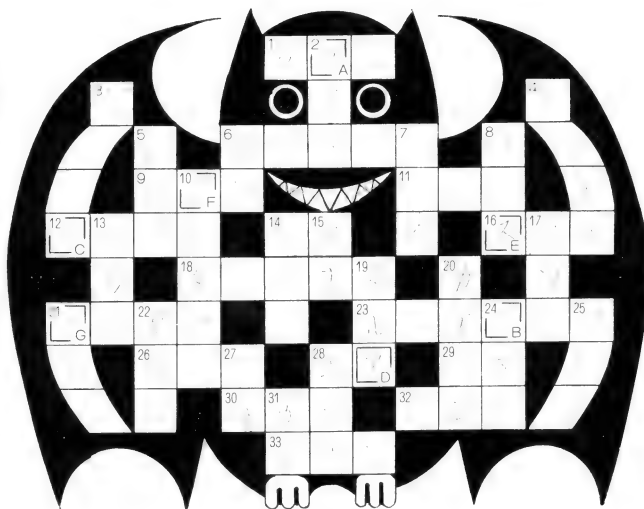
オレも実は超能力を持っている。オレの場合、一目見ただけで、そいつの足が臭いかどうか見分けることができるのだ。

この能力はたいして役に立つわけではないが、一応、証拠として諸君に実例を教えてあげることにする。

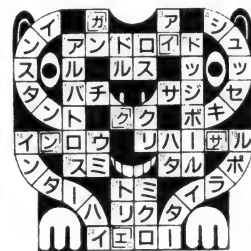
浅香唯の足は、ありゃクサいぞ。

CROSSWORD PUZZLE

A~Gを順に読むと誰もが心待ちにするイベントになる。答えのわかった人は官製ハガキで編集部まで。5名にTシャツプレゼント!

〈出題〉草野公平

●タテのキー
2彼女は色気より○○○のタイプ
3ビー・ピー・エスの人気パズルゲーム
4サンタクロースの運転手
5 1万円、5千円、千円札
6ここでバグったらすべて水の○○
7教室は○○○厳禁
8ワンダラーズ フロム ○○○
10医者の卵
13インカ帝国のあった南米の国
14スピード○○○は事故のもと
15○○からボタモチ
17マリックのハンド○○○
19願いがかなうと目を入れる
20ニシンの子
21学校のクラブ活動のこと
22女の子の水着
24三陸地方は○○○海岸
25柱時計の○○○
27ボクの成績が悪いとママがこぼすもの
28北島三郎や五木ひろしが歌う
31縁結びの○○

●ヨコのキー
1ミクロの反対
6ゲームセンターのこと
9トルストイの小説「戦争と○○○」
11コロムビア映画を買った日本の会社
12次のオリンピック開催国
14○○ガラス
16007の職業
18史上最年少の関取
20ビリから2番目
23用紙を自由に取りはずしできるノート
26王様
28願いごとを書いて神社に奉納する
29○○の方舟
30満員電車によくいるエッチな奴
32メキシコ料理のひとつ
33愛媛、和歌山、静岡でよくとれる果物

先月の正解
「ガクエンサイ」

INFORMATION

3000本限定(通販のみ)のビデオ情報

日本テレネットの関連会社ティ・アイ・シーより11月20日発売されたビデオ『GAME KIDS』は、最新ゲーム情報、日本テレネットイメージガールの麻生優子嬢情報など内容は盛りだくさん(3980円。送料無料)。先着500名には優子ちゃんの生写真、抽選で1名にPCエンジンが当たる。
☎(03)266-1161

かわいい女のコは不思議に弱い!!

先江進氏が本業・手品の実践テクをやさしく解説した『ラブリーマジック(角川書店・700円)』を発刊! 手品は女のコのハートをキャッチする最高の武器だ。シャイなキミにピッタリだよ。

あの『アイーダ』がいよいよ来日!

歴史と伝統に輝くグランドオペラの最高峰『アイーダ』東京公演が12月14日より始まる。3000円の席ヴェローナシートは舞台の超近くでお得。
☎(03)355-5611。

迫力満点!『ドラゴンランス戦記』

グラフィック・ノベル『ドラゴンランス戦記』を富士見書房より5名にプレゼント。R.トーマス作、安田均監修の漫画で読むD&D®だ。

プレゼントは、249ページの応募方法を見て、応募してね。

EXCITING LIBRARY

イラスト／中村 亮

★BOOKS REVIEW

下宿人が死んでいく

C.マクラウド著

前作『納骨堂の奥に』で夫を亡くし、未亡人になった26歳のセーラは、「お金をかけずに体面を保つ」ために、屋敷を改造して下宿屋を始めることにした。ボストンの名家の出である彼女は下宿人を厳選したつもりだったが、そのひとりが殺され、事件は意外な展開に。

▲創元推理文庫
450円（税込）

パンゲア1

松枝蔵人著

お待たせしました！ 本誌で好評連載中の『パンゲア』の文庫化第1弾。

12月24日、X' マスイブ、フツーの高校生イージィはN.Y.にいた。パソコン通信を通じて何者かが彼をN.Y.へ誘ったのだ。彼を待っていたのは意外な事実。N.Y.そして南米へと冒険が広がる。

▲角川文庫
390円（税込）

夏の樹

G.G.ケイ著

ケルト研究の第一人者、ロレンツォ・マルクス博士の講演にすっかり感動したトロント大学の学生5人は、思いがけず博士の秘書に声をかけられる。ところが博士は実は魔道士だった。誘われるまま、魔道士の国フィオナヴァールへの旅をする5人を待ち受けるものは。

▲ハヤカワ文庫
上・下、各440円（税込）

ウィスパーズ

D.R.クーンツ著

新進気鋭の女性脚本家ヒラリーは29歳にして成功をその手におさめようとしていた。ある契約がまとまった夜、侵入者が彼女の帰りを迎えた。一度会っただけの社会的地位のある紳士が彼女に襲いかかったのだ。なんとか窮地を脱した彼女に男は執ように迫る……。

▲ハヤカワ文庫
540円（税込）

ぼくらのデスマッチ

▲角川文庫
390円（税込）

宗田 理著

『ぼくらの七日間戦争』で大活躍した17人が2年生になり再び同じクラスになった。新しい校長と担任は二宮金次郎を崇拝する変わりダネ。さて、級則なるものを作り生徒を締めつけんとした担任に殺人予告状が舞いこんだ。今度の事件の結末は？

災厄という名の男

R.D.ブラウン著

警備コンサルタントのハザードは、警備会社を経営するためテキサスへやって来た。彼が持っているのは全財産のはいったスーツケースだけ。新生活に踏み出そうとしていたハザードだが借りたばかりのコテージのベッドに寝ていたのは別居中の妻の死体だった！

▲ハヤカワ文庫
580円（税込）

先江進文庫㉚

羊たちの沈黙

◀トマス・ハリス著
新潮文庫 600円（税込）

先月号で『読書する女』を紹介したあと、今月は『テレフォンクラブの女』を読んだ。なぜか女性の珍しい職業にまつわる小説が、このところ多い。当然テレクラといえば、電話を通してどんな話でも交わしてしまう。相手が交際を求めてくるという、見えない異常者の脅威がしだいにサスペンスしてくる。

今月はこの小説でいこうと決めかけたやさき、やはり女性の壮絶な活躍を描く、トマス・ハリスの『羊たちの沈黙』が出た。テレクラの女が通読時間3時間もののライトな読物とすれば、こちらは読む者にもそうとうなパワーが要求される、超ヘビー級ハードサスペンスなのだ。ということでライト級はヘビー級に軽くノックアウトされてしまった。

FBIアカデミーの研修生クラリスは、9人の患者を殺害して拘禁中の精神病医レクター博士に会い、女性を殺害して皮膚を剝ぐという、バッファロービル事件の参考人として事情聴取する。精神異常犯罪者を拘禁する鉄格子の監房を通り過ぎるクラリスに、精液をかける異常者。そのような異様な密室でのレクター博士との会話の積み重ねが、胸の中にいいしれぬ圧迫感を高めてゆく。安易なホラー小説のようにリアルタイムで目の前に血や生首を飛ばすことなく、この小説は会話や伝聞的な表現によって恐怖を織り重ねてゆくのだ。

「彼はなんのために彼女が必要だったのですか、レクター博士」。

「彼は乳房のついたチョッキが欲しいのだ」。

女の皮を身にまといたいという変身願望の狂人の姿がしだいに見えてくると、もう読者はその重苦しい空間から逃れることはできない。必死の捜査中に新たな事件が発生する。バッファロービルが上院議員の娘をさらったのだ。皮を剝ぐまで3日間は生かしておくという。それまでにバッファロービルを捕まえられるか。400ページを過ぎるころ、残り100ページで話はいっきにアクセルを上げ、リアルタイムのアクションとなる。そのへんのギアチェンジがものすごい。前半ボディブローでたまったダメージが、フック、ストレート、アッパーカットの連続でノックダウンで昇天。

サイドストーリーとして、レクター博士が恐るべき手段で逃亡する。狂人でありながら天才であり紳士である彼の魅力が、このシリーズ第3作へと期待を抱かせる。第1作『レッドドラゴン』も必読のこと。

なるにはシリーズ

ビデオ テレビ 監督になるには

河崎実氏の巻

かわさきみのる・マルチメディアディレクター。31歳。『野沢直子のナースクール物語』（フジテレビ）『江口寿史のなんとかなるでショ！』（バンダイ）が近作。

●現代のポジション
有限会社リバートップ代表取締役若大将社長。しかし社員はひとりしかいない。

●仕事がイヤになるとき
徹夜しなきゃイケナイ時。しかし好きな事ばっかやってるんでイヤな時はない。

●どうやってチャンスをつかんだか
「俺は何でもできる」といろんな人に言いまくった。そーするとやらしてくれる。

●今の仕事のオイシイ所
毎日自分の子供を作ってるようなもので、(誤解しないでな)気持ちいい。そこ。

監督に限らず、「こうなりたいなあ」とことあるごとに思って、なってる時の自分を想像して楽しむ。んで、それが僕の場合ビデオやテレビの監督だったわけ。想像は創造につながって、結局自分のほぼ思った通りになってんだよね。でも、想い続けなくちゃダメなんだけどね。コレホント。んでボクの場合、どうして映画作んないんですかあ？　ってよく聞かれるケド、手軽にできちゃうビデオやテレビの方がすぐ自分の思ってた結果が見れるんで楽しいんだな。でもそれもそろそろ飽きてきたんでここらで一丁豪快な劇場用映画作品を作ったるわい、と思ってるところだ。しかしマンガ家だって小説家だってサラリーマンじゃない人達は「仕事しなきゃ金が入ってこない」って点で基本的にゃー「プー」だよな。でも人生好きなことやるのが勝ちよ!!

●求人情報●

東京近郊のヒマしてる大学生の奴ら連絡して来い!!　俺と一緒に行動するとカワイコちゃんと遊んだり楽しいぞ。ギャラない代わりにメシはおごってやるからリバートップの小僧になる奴、ハガキを送れい!!

ひろばのコーナー

大江戸裏ワールド

中野豪

文庫と私

黒田幸弘氏の巻

くろだゆきひろ　ゲームデザイナー。現在はファミコン版『MADARA』にかかりっきりで四苦八苦している。最近、黒田氏が「来年は仕事をしないゾ」と宣言したとのウワサがあった。

その昔、ビートルズに『ペイパーバックライター』という曲があってねえ。「1000ページもある本を書きました～」とか歌ってるんで、ひゃー、すさまじいなあ、などと思ってたら、今では自分がペイパーバックライターになっちゃったよ。多少は違うかもしれないけど、あちらのペイパーバックは日本でいえば文庫本みたいなもんだからね。

しかしまさか自分が、文庫本を書くようになるとは思わなかったなあ。まあ、人並みくらいには、作家志望の気持ちもあったけど、ボクと文庫の関係といえば、もっぱら読む方だったもの。その昔（今でもかな？）貧乏人だったボクは、文庫にはずいぶんお世話になったなあ。なんと昔はやたらと本を読んでた（一種の中毒だったのかな）から、コストパフォーマンスの高い文庫はありがたかったよ。もっともその安い文庫でさえ、なるべく新刊は買わない（買えない？）で、わざわざ古書店で探したりして……。そのなごりからか、今でもハードカバーは資料のために買い、文庫は実際に読むために買う、といったパターンができちゃった。しかし、文庫はとにかく数が多いから、たちまちのうちに消えてしまったものも多いよ。とくに古書店で探してもついに手にはいらない本があるとくやしいねえ。ときどき、絶版になった文庫の再版システムはできないものかなあ、という夢をみることもあるんだ。

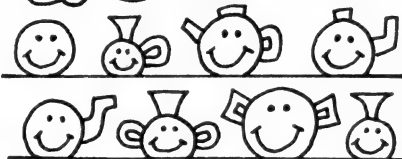
※写真は、愛読書、夏目漱石の『こころ』。これが絶版になるとかなしいな。

◀こころ
角川文庫　310円(税別)

オタクのお宅

——総集編——

オタク目指して一直線、都内近郊を毎月駆けずりまわって早や1年が過ぎやした。被害にあったオタクも12人ということで、ここらでひとつ総集編でえーい!! 協力してくれたオタクの皆さん、どうもTHANKS!!

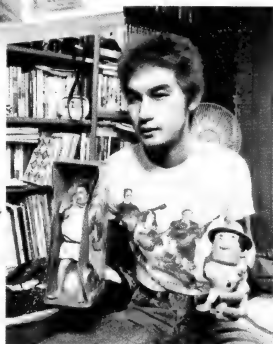
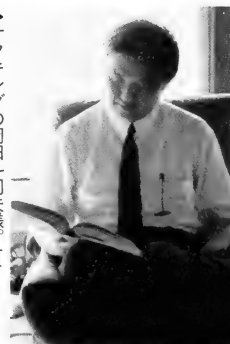
▲本誌でもおなじみのビデオ監督の河崎実氏。元気いっぱい人

▶河崎氏のお宝。森田健作の直筆レターだ!

▶JAJAさんのお宝はお人形。すごいぜ

◀江尻さんとぬいぐるみの取り合わせは?

▶オタキングの岡田斗司夫様。すてき!

▲小我の恋ちゃんはゲームオタク

▼We Love 小田嶋様。入門オタク!

思えばさまざまなオタクがいたよなあ。オタクってのは奥が深いぜ、うーむうむ……とズラッと並んだオタクたちの写真を前にして思う今日この頃。考えてみればオタクの総集編ってのもそら恐しいモノがありまんな。とまあそんなわけで、つらつらとオタクを回想してみましょう。

まず、〝この人がいちばんオタクらしいオタクである!!〟とオタク撃襲隊全員の意見が一致したのは、アイドルのシングルレコードを全て持ってて、仕事の合い間にイベントにまで駆けつけてしまう野間真さん(当時25歳)。部屋の中はベッドとステレオ以外、全てこれアイドルだらけ。しかもものすごくきれいに整理されてて、どんなアイドルのレコードも写真集もイッパツで取り出せるというその合理的な部屋のあり方に、ただもうひたすら感動したのでありましたっけ。

次に、思わず冷や汗がタラ〜っとなったオタクは、〝人形&オカルトオタク〟・リップクリームのJAJAさんと、トイレにまでぬいぐるみを飾って1人悦に入っている〝ぬいぐるみオタク〟の江尻さんとゆー人でした。

なんせJAJAさんの部屋では日常的にオカルト現象が起こりうるというし、江尻さんは本人そのものの目がすでにオカルト。なかなかに心を打つものを持っていました。

そーいえばこのコーナーに登場してくれた人たちはなぜかオカルト現象に精通してるという人が多かったよーな気がする。「戦前のことを夢に見る」と言ってた〝戦前オタク〟のほしや美紀さん、プラモデルを作らせたら天下一品と自負する蟹江幹彦さん……。そいでもって今全員の写真をじっくり見返してみると、どうにもこうにもみんなアヤシイたたずまいの人ばかりであった。

記念すべき第1回目の川崎ぶらさんのお宅は、お宅そのものがオタクだったっけ。ああ偉大なるオタクのみなさん、人生って人生って、人生ってフリーダムなのね〜。というわけでオタク探しは続く。

◀オタクの王道、アイドルオタクの野間ちゃん

▲川崎ぶらさんは記念すべき第1号

▲ほしや美紀さんはキセル党だ

▲沢田昭彦邸ではエアガンで遊んだっけ

PRESENT

★応募方法

プレゼントの当選者は、本誌のとじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。

しめ切りは'89年11月7日。どしどし応募してちょうだい。

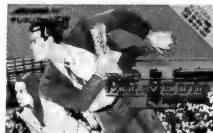
キミのお部屋が戦場になる！ 攻撃的にプレイ！

大きいことはいいことだと先人は言った。ファミリーソフトより12月８日に発売される『装甲騎兵ボトムズ・ブラック・ユニコーン』のどかんとでかいポスターをどかんと５名にプレゼント！

イラストは高荷義之画伯による迫力満点ものだ！

Ⓒサンライズ

ゲームで株式を修得しては？

12月発売予定の『ザ・マネーゲームⅡ 兜町の奇跡』のテレフォンカードを５名にプレゼント。第1作『ザ・マネーゲーム』とセットだ！ 提供(株)ソフエル。

あの感動をもう一度

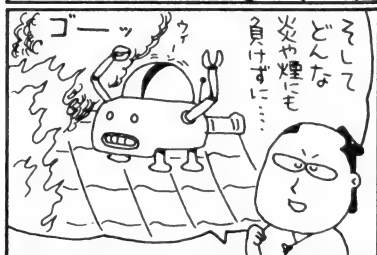
『前略おふくろ様Ⅱ』(NTV系、昭和51年放映)がビデオになった。全12巻、各12,360円(税込)。 発売を記念して作られたマグカップを５名にプレゼンド！ まるでビールジョッキのようなマグカップだ。提供バップ。

彼女が踊ると誰かが死ぬ!?

魅惑的でおそろしいダンス・ミステリー『シャドー・ダンシング』(11月25日発売)を３名にプレゼント！

監督はL.クューリー、主演はナディーン・ベルデ。名優クリストファー・プラマーも出演。Ⓒエスピーオー。

大江戸裏ワールド

中野 豪

10月号プレゼント当選者

★『アンデッドライン』テレカ

東京都　坂本雄男　　鹿児島県　石毛力
宮城県　岡田　良　　青森県　香山　守
山口県　室井明子

★『ガンヘッド』コミックス

高知県　川本信行　　広島県　安部広朗
北海道　丸山　基　　京都府　平井昌樹
愛媛県　波方裕宣

★『サーク』ディスクケース

奈良県　猶林厚志　　群馬県　高山　司
北海道　小野　弘　　静岡県　柴山俊彦
大阪府　塚田晴男

★『ライナス』ポスター

広島県　野宗光国　　東京都　荒尾正樹
東京都　平井謙一　　東京都　佐竹伸愛
東京都　児島順一　　富山県　谷口和久
石川県　山田憲作　　東京都　奥村亮一
岐阜県　安井　仁　　大阪府　出口誠治

先月の懺悔

はい、懺悔のコーナーです。先月号のエキサイティングライブラリーのブックレビューで、『燃える瞳のメル―聖刻の書①―』が３巻同時発売となっていますが、１冊ずつ発売されるのだというご指摘を頂きました。

そうですね。ひろコは３冊まとめて渡されて、「これを紹介してちょーだい」と言われたものだから、３冊同時発売なのではないかと思ったのですよ。

まあ最終的には３巻店頭に並ぶわけだから……。許してね。

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

大江戸情報網

らっしゃい、らっしゃい、名前を載せに、いらっしゃい！努力あふれる情報が、各地からドンドン寄せられて、今日も大江戸は大にぎわいだョ。さあ、いらっしゃい！　名前を載せれば、商売繁盛・家内安全・開運厄除まちがいなしだョ!!

今月は人数こそ少ないが、いずれも熱意あふれる力作ばかり。近ごろ、とくに常連者の活躍が目立ってるのは、本当にありがたい。感謝してるョ！　では、各コーナーの採用者を紹介だ。

「ＫＥＩＫＯ組」からは１名。愛知県の泉洋太郎くんは、テーブル・トークゲームを自分でつくるほどの、ＲＰＧ中毒患者!?　彼の作品は完成度も高く、初登場で、いきなり〝侍〟昇格だョ。

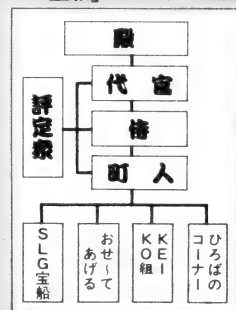
「ひろばのコーナー」から２名。兵庫県の高島大くんは、２度目のイラスト採用だが、特別賞どまり。ウーン残念。

「ＳＬＧ宝船」から２名。静岡県の小島一悦くんは、『信長・群雄伝』自作エディタツールで、みごと昇格！「彼はいま、いちばんの期待株なのぢゃ」と、お茶の水教授も注目しているぜ。

「おせ～てあげる」から３名。なんとソフト・ハウスのエス・ピー・エスさんが、『ニュージーランドストーリー』の隠しワザをおせ～てくれたョ。もちろんエス・ピー・エスさんは、大江戸の仲間入り！　〝町人〟に採用しますので、またおせ～てくださいね。〝大ワザ〟だったら、〝侍〟に昇格しますョ♡

◎大江戸身分制度

大江戸情報網は、情報の提供者たちによる出世競争。「おせ～てあげる」「ＳＬＧ宝船」「ＫＥＩＫＯ組」「ひろばのコーナー」での採用者たちには、その貢献度により〝町人〟〝侍〟〝代官〟の身分が与えられるんだ。１年間で、もっとも評価の高かった者には、〝殿〟の称号が与えられるぜ。

これらの審査は、お茶の水教授、ＫＥＩＫＯちゃん、ひろコちゃんからなる〝評定衆〟によって行われる。賞品は下の４点、〝殿〟にはさらに豪華な賞品が待ってるぞ。みんなよろしく！

代官　ソニーウォークマン

侍　ロゴ入りシステム手帳

町人　ロゴ入り筆ペン　オリジナルメモ帳

特別賞　オリジナル手ぬぐい

●特別モニター

岡引募集

４カ月にわたり〝岡引〟を募集したら、たくさんの応募が集まった。どうもありがとう！　現在、都道府県別に〝岡引〟を選定してるので、発表は、もう少し待ってちょうだい。

大江戸っ子になるには、ネタが必要だけど、〝岡引〟に必要なのは、熱意だけ。急いでハガキを出せば、まだまに合うョ!!

　イラスト／椙村嘉一

ロードス島戦記
コンパニオン

コンプティークに連載され、大人気を博した「ロードス島戦記」。そこで使われたオリジナルRPGルールが、ついに１冊の本となった。歴史や地理、パーンをはじめおなじみのキャラ勢ぞろいのNPCリストなど、ファン待望の情報もギッチリつまってる。
さあページをめくれ、そこはもうロードス島なのだ!!

大型マップポスター付

Ｂ５判・144ページ　定価980円(税込)　角川書店

本邦初訳！幻の書、遂に全貌を現わす!!
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
ZIRIA
大門教の陰謀とは!?
捕われの月の女神とは!?
自来也の摩訶不思議　大冒険
P・H・チャダ原作
あだちひろし&レッドカンパニー 編訳
角川スニーカー文庫版
絶賛発売中!!
角川文庫
あの、大興奮ゲームのオリジナルがこれだっ!!
和田たつみ
コンプコミックス
ストライダー飛竜
脚本 柴哲朗／原案（株）カプコン
B6判　490円（税込）
11月5日発売!!
角川書店

6人の世にも幸運な冒険者たちの操り広げるスーパーライトファンタジー♡
フォーチュン・クエスト
角川スニーカー文庫
深沢美潮 作
迎 夏生 イラスト
ファズと夏生のお贈りするRPGファンタジックコメディ♡
エルフの子どもで魔法使いの
ルーミィ
行動派で皮肉屋のシーフ
トラップ
方向音痴のマッパー
パステル
気がやさしくて力持ち
ノル
モンスター図鑑を
持ち歩く薬草博士の
キットン
慎重で剣の
お手入れ好きのファイター
クレイ
角川スニーカー文庫
12月1日発売!!
角川書店

コンプティークBBS 伝言板

今回の『コンプティークBBS伝言板』のコーナーは、ひさびさのホットなニュースをお届けしちゃおう。この号の発売日、つまり1989年11月8日から、コンプ・ネットに新しい仲間が登場するんだ。その名も『料亭・志乃』。大人気の『矢野徹の狂乱酒場』内にオープンだっ!! クリエイターの卵の登竜門になるか?

祝！ 新装開店 『狂乱酒場 料亭・志乃』

コンプティークＢＢＳの大人気ボードのひとつ『矢野徹の狂乱酒場』が、『シノプシス・ボード』という、すごい機能を搭載して新装開店する。

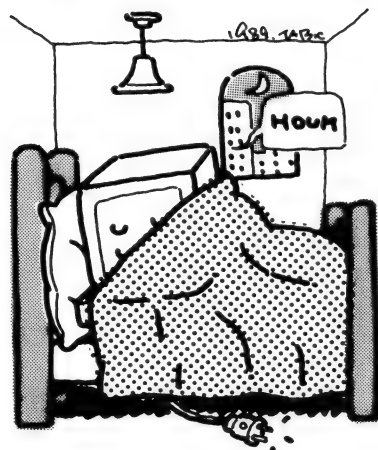
『料亭・志乃』のことは、本誌『狂乱酒場』のエッセイで、だいたいのところはわかっていると思うけど、復習しておくと、「こんな小説が書いてみたい」とか、「こんなゲームがあったらおもしろいぞ」なんてときには、そのシノプシスをボードに書き込むんだ。書き込んだシノプシスが興味をひくような内容なら、きっと仲間が集まってきて、一緒に考えてくれるだろう。一人より二人、二人より三人、情熱あふれる優秀な頭脳が結集すれば、シノプシスはより良いものになるにちがいない。これが『料亭・志乃』の目的だ。

「いやぁ～いいシノプシスになりました」で一件落着……と思ったら大まちがい。ほんとうにすばらしいシノプシスができあがれば、出版やゲーム化だって夢じゃないっ。

そして、みんなのアイデアを育てる手助けをするのが、新機能の『シノプシス・ボード』だ。いままでの狂乱酒場では、書き込まれた順番にメッセージが並んでいた。ワイワイガヤガヤと楽しく過ごすには、もってこいのカウンターだったわけだけど、じっくりとひとつのことを煮詰めるためには、雑音の入らない奥座敷も必要だよね。

新システムでは、そんな要望にこたえるために、二重構造になっている。外からはシノプシスの大見出ししか見ることができないけど、この大見出しが、じつはひとつひとつの奥座敷の「襖（ふすま）」になってるんだ。「襖」を開けると、なかではシノプシスのアイデア会議が進行中という仕組みなわけ。

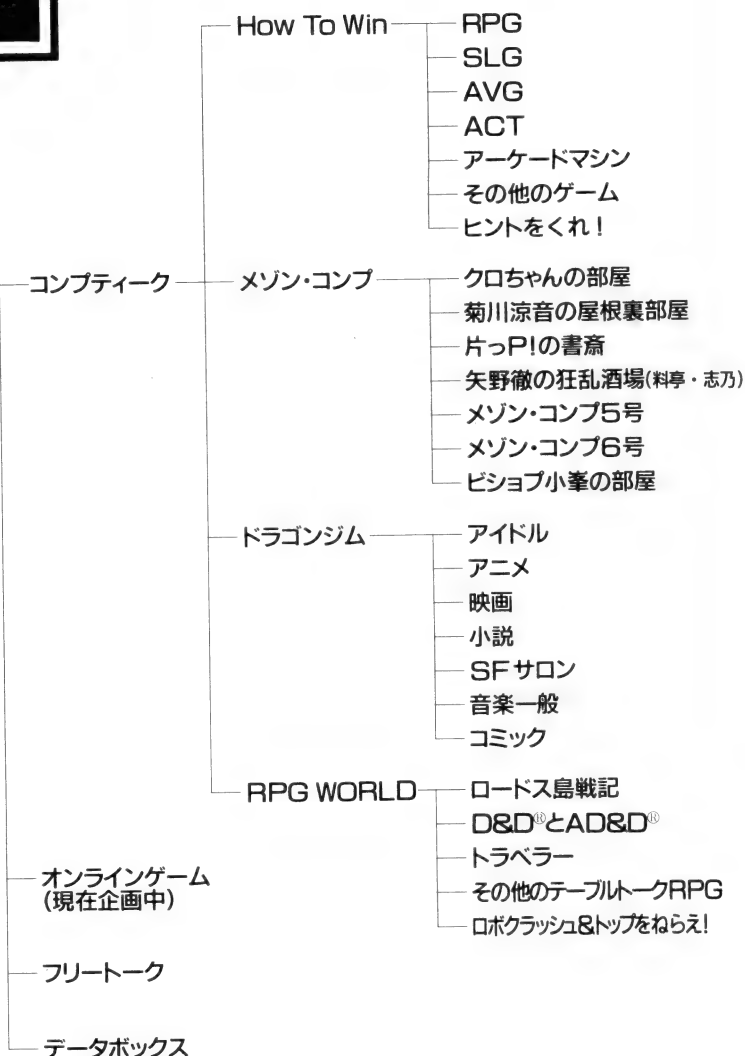
シノプシス・ボードは、80年代から90年代へ向けた、まったく新しい試み。本当の鍵を握るのは、アイデアを出しあうために参加してくれる、君たちひとりひとり。まずはヘルプメニューで使い方をおぼえてくれ。

アクセス番号は
03-730-4511

狂乱酒場マスター 矢野徹氏よりのご挨拶

11月８日から『矢野徹の狂乱酒場』に『料亭・志乃』が増設されます。志乃はシノプシスの頭文字を取ったもので、粗筋（あらすじ）の意味です。志乃は小説・ゲーム・ノンフィクション・論文・映画の粗筋（あらすじ）を募集します。最初は二千字までの長さでＵＰしてください。

応募されたご本人を含め、その粗筋（あらすじ）に興味を持った何人かでそれを練り上げ、よければ商品にしようという企画です。志乃や本誌に出される説明をお読みのうえ、奮ってご応募のほどを。

（関連記事が本誌Ｐ196にあります。）

〈キリトリ線〉

コンプティークBBS ID申請書

フリガナ			
氏　名	㊞		
住　所	〒		
職　業		生年月日	(西暦で記入のこと) 年　月　日
電　話			
使用機種			
回線使用料負担者	㊞		

〈説明文〉

●この申請用紙に必要事項を記入してください。記入もれがあると、IDを発行できないことがあります。

●破線で切り取ってください。

●62円切手を貼って返送先を書いた返信用封筒といっしょに、封書でコンプティークBBS「ID」係へ郵送してください。
おりかえし、IDを郵便でお知らせします。

●規約をよく読んでから申請書を送ってください。

HARD PACK PAGE

今月のHARD PACK PAGEはスペシャルだっ!! NEW PRODUCTのコーナーでは、NECの超新作、PC8801MCをどでかく紹介。そのうえCD-ROMを200名にプレゼントしちゃうぞ。MACのコーナーでは本格派RPGを大紹介。ほかにも電子手帳でテトリスができちゃうソフトなど目が離せない情報が満載だ

NEW PRODUCT 1 CD-ROM搭載 PC8801MC登場

日本電気 PC8801MC 199,000円(model2)

日本電気がPC8801MA2の後継機として、PC8801MCを発表した。機能アップの目玉は、CD-ROMの搭載だ。価格は、PC8801MC model2がCD-ROM標準搭載で、199,000円、PC-8801MC model 1がCD-ROMはオプションということで169,000円。

富士通が、CD-ROMを標準搭載したFM-TOWNSを、32ビット機ながらビジネスからゲームまでというコンセプトで、キャンペーンしまくっていたから、近頃ちょっとハチハチ(PC8801シリーズ)の影が薄かったんだよね。

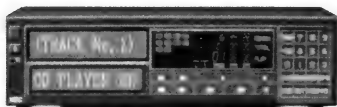
PC98Doなんて PC9801シリーズとPC8801シリーズの両方が使えるパソコンなんかも出してくれちゃったから、日本電気はもうハチハチを見捨てちゃったのかなあ、とちょっぴり心配していたところへ、PC8801MCの登場。

正直言って、ひと安心。やっぱりボクらにとってはハチハチは、パソコン人生の原点。抱えきれないソフトがあるんだから、こういう新機種の登場は大歓迎だ。

CD-ROMは、標準の540MBデータの転送速度は、最大600KB/s、連続時で150KB/s。ハードディスクに比べても、じつに大容量、高処理速度が実現されるわけだ。エラー精度も、音楽用CDに比べて、100万倍も精密に作られている。

また、なんと今回のCD-ROMは、ボードとアダプター、それにCD-ROMドライブ(3つ合わせて65,100円)を購入すれば、PC-8801SR以降の機種(FE、VA、Doを除く)に、接続できる。そのうえPC8801MCに搭載されるCD-ROMドライブ自体は、ゲーム機PC-EngineのCD-ROMドライブと同じものが使われているので、もしキミがすでにPC-Engineのロムロムを持っているならば、オプションのボードとアダプタ

▲CD-ROMを搭載した、「PC8801MC model 2」

 イラスト/スージィ甘金　価格はすべて税別です

▲画面のＣＤプレイヤーをマウスで操作する

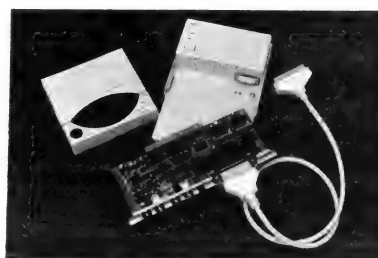
ー（両方で34,800円）を購入すれば、それをそのままPC-8801のCD-ROMとして利用することができる。もっとも、本体の処理能力がPC-8801MCとPC-Engineではまったく異なるから、ゲームソフトが利用できるというわけではないけど、まずはお買得だね。

CD-ROMの搭載以外ではメモリからCPUへのデータの読み込みのウエイトタイムがなくなって、従来の１ウエイトから０ウエイト仕様になったために、処理速度が平均で約10％アップした程度で機能的なアップはそれほどなかった。

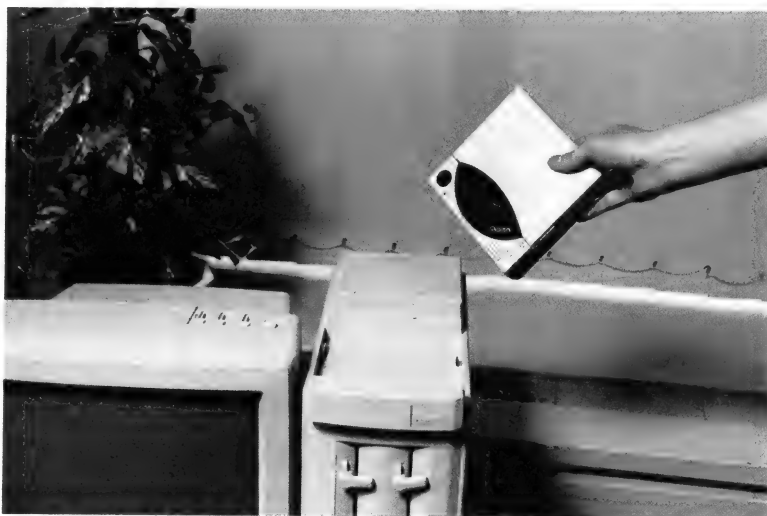
にもかかわらず、なんだかまったく新しい機種のように感じるのは、横置きから縦置きにデザインが変わったため。CD-ROM搭載にあたって、システムアップデザインが一新されたわけだ。縦置きは、ワークステーションや32ビット機でよく見られるパターン。これはスペースとCD-ROMをどこに組み込むかという問題を解決するためで、本体を縦において、その上方にCD-ROMのドライブを設置するというわけだ。

同時発表のスピーカー内蔵ステレオタイプカラーディスプレイテレビ（PC-KD862S）と組み合わせると８ビットとは思えない雰囲気がただよって結構いい気分だ。

さて、気になるのはこのCD-ROMを具体的にどんなふうに使ったソフトが出てくるのかだけど、日本電気では当面CD-ROMにゲームソフトのプログラム自体をROM化して入れるということはあまり考えていないそうだ。CDからのロードは時間がかかるから、そのたびにゲームを中断されるのはいやなもの、ここらへんは歓迎すべきかも知れない。そのかわりにゲームミュージックや効果音をCDに入れておいて、ゲーム中にタイミングを合わせて再生するといった効果音、ゲームBGMなどの使い方から始めたいというわけ。

また、CDロムロムに高級CDなみの機能を持たせることのできるソフトも

▲このオプション群で、君の88もＣＤ－ＲＯＭ搭載

本体にROMのかたちで内蔵している。操作は、画面上のCDプレイヤーをマウスで操作することで行えるし、そのうえ、このソフトは、曲目、総時間数など、CD一枚一枚のデータをフロッピーで管理することもできる。

これからのソフトハウスの出方が気になるところだけど、ますますハチハチが楽しくなりそうだ。

▲ごらんのとおり、ロムロムと同じように小型ＣＤとしても使え、本体上部スリットに装着する

『CDたから箱』200名様プレゼント！

さて、今回PC8801MCの発売を記念して、PC8801シリーズ用のCD-ROMをNECが製作した。

その名も『CDたから箱』。内容は、というと、まず『ルーンワース』(T&Eソフト)、『BURAI』（リバーヒルソフト）などの最新ゲーム４本のオートデモ、12社20曲のゲームミュージック、『スーパー大戦略』（システムソフト）『ラプラスの魔』（ハミングバードソフト）などの、新旧名作ソフトのゲームデータ（一部はダイジェスト）など、あまりに盛りだくさん。これをただで、しかも万単位でバラまいちゃおうってんだから、NECってのは本当に太っ腹だねえ。

このあまりにおいしい『CDたから箱』。NECのご厚意で、コンプティークの読者200名にプレゼントできることになった。

CDロムを持ってない人でも、ゲームミュージックやソフトハウスからの伝言、パソコンアート大賞の入選曲などの部分なら普通のCDプレイヤーで聞けるから、ご安心。どんどん応募してね。

応募のあて先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷ＫＴビル４Ｆ
月刊コンプティーク編集部
『ハードパックページＣＤたから箱』

なお、当選者の発表は、発送をもってかえさせてもらうから、首をながーくして待っててね。12月８日消印有効だよ。

★雑誌公正競争規約により、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

NEW 2 PRODUCT 人気のワープロU1、いっきに4機種、勢ぞろい

Panasonicパーソナルワープロ U1 PRO503Ai 175,000円

これだけパーソナルワープロがあふれているなかで、松下電器産業のパーソナルワープロ「U1シリーズ」はかなりガンバっている、と思う。去年1年間でU1PRO501と、これにAi辞書を搭載したU1PRO501Aiの2モデルで累積15万台を売ったというからすごい。

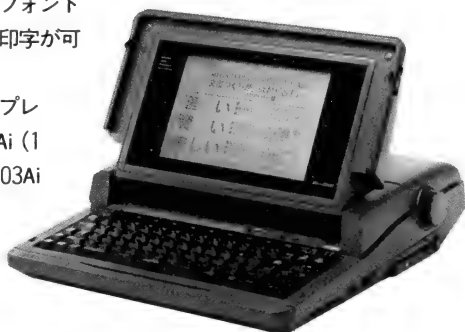
まあ最近は、Ai辞書くらいはどこのメーカーのワープロだって、搭載しているんだけど、画面が他メーカーより大きくて見やすいとか、印字が48ドットできれいとか、個人授業ビデオなんてのが用意されているから、いざというとき安心かな、なんてちょっとした要素が集まって、なんとなくU1がイイゾーと思わせる。うーん、うまいなあ。

その、U1シリーズにこのたび、液晶ラップトップタイプが3機種と、CRTディスプレイタイプが1機種、計4機種が登場して、ラインナップを整えた。

ラップトップの標準タイプは、U1PRO501Aiの後継機種U1PRO503Ai (175,000円)。プリンタの印字速度は50字/秒とアップした。また従来のAi辞書をさらに強化し、42,000語の関連語が登録された。印字文字は、48ドットだが、拡大文字などはアウトラインフォントで、ギザギザのない、美しい印字が可能になっている。

U1PRO501AiにCRTディスプレイを搭載したのがU1PRO553Ai (155,000円)。下位機のU1PRO303Ai (148,000円) は、アウトラインフォントはないものの、印字速度は48文字/秒。Ai辞書は34,000字と、パーソナルユースなら十分なほどの能力を持つ。

さてさて、上位機種のU1PRO703F2は、80286をCPUに使っているので、処理速度自体もかなり高速化している。印字スピードも、144ドットヘッドを採用し、2行ずつ印字するので見ていて気持ちがいいほどの速さだ。A4で約20ページ分の長文編集が可能なので、パーソナルの範囲を越えて活用できる。価格は238,000円。

今回のキャッチフレーズは「速い、賢い、美しい」。パーソナルワープロの3大要素をちゃんと押さえているあたり、わかっているなあ。

▲Panasonicワープロ「U1PRO503Ai」

NEW 3 PRODUCT 何でも得意なマルチワープロ！

ソニーパーソナルワープロプロデュース PJ2000 198,000円

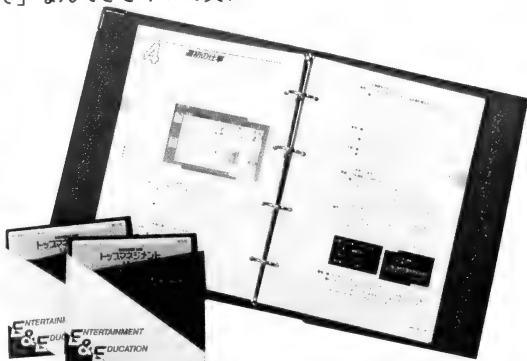
こちらはソニーのプロデュース・シリーズ「プロデュース2000」(198,000円)。基本コンセプトは、セパレート&コンパクト。でも、小さいからってバカにしちゃいけない。関数計算もできるカルク機能や、表計算のデータをもとに、8種類のグラフを製作してくれるグラフ作成機能を備えているうえ、通信アダプターまで標準装備。モデムにつなぐだけですぐにワープロ通信も楽しめる。英文スペルチェック機能付きの欧文ワープロとしても使用可能で、文字は全部で15カ国語に対応している。

とまあ、機能的にはとっても欲張り。だけど、パーソナル・ワープロをおもちゃにしているボクがいちばん気に入ったのは、水平印字ができるプリンタだ。紙を曲げないで印字できるので、多少堅い紙でもヘイキ。名刺や写真、さらにテレホンカードにまで印字できるからいろいろ楽しめるよ。

▲よくばりワープロ「プロデュース2000」

NEW 4 PRODUCT さっそく経費で買ってもらおう

光栄トップマネジメント・産能大編48,000円

あれ？　なんでと思ったかもしれないけど、光栄はゲームのほかにもいろいろな顔を持っている。これもそのひとつ。シミュレーションのノウハウを使った、企業経営の教育・研修用ビジネスソフトだ。産能大の監修によって、主に財務面から企業活動全体を体験できるようになっていて、財務諸表の見方・経営方針の立てかたなど実践的なマネジメントを学ぶにはぴったり。やや高い価格が気になるとこだけど、そこはオヤジさんや新入社員のお兄さんに、「ライバルに差がつくぞ」なんてささやいて買わせてしまえばいいじゃないの。

▲10名分のディスクとマニュアルがついた研修用セットもある

ZOOM UP

シャープ電子システム手帳ソフトハウスブランドICカード

シャープの技術公開により、ソフトハウス各社がICカードを続々発売し始めた。電子手帳もソフト充実時代の到来だ！

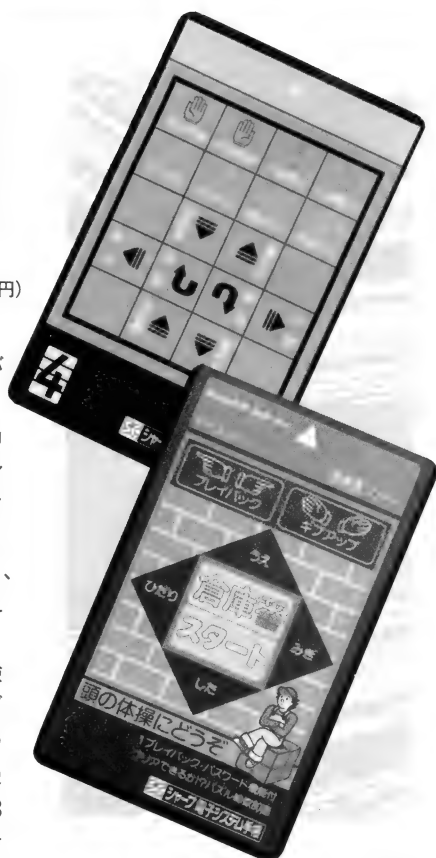
電子手帳といえば、いまどきのサラリーマン必携の文具。キミんチのお兄さんや、お父さんも背広のうちポケットや、アタッシュケースのなかにちゃーんとしまってるんじゃないかな。

でも、たいていの人が使っているのは住所録とメモ機能。がんばってる人でスケジュール管理かな。というのも電子手帳のソフトは大半が電子手帳メーカーから発売されたもので、飲食店のガイドとか、英会話カードなんてのばっかり。飲食店ガイドなんて東京に住んでいて、晩御飯に5,000円以上使う人なら便利かもしれないけどそれ以外の人はちょっと使えない。

うーん、せっかく何万円も出して買って、電話帳代わりだけじゃちょっとさみしいなと思っていたところ、シャープの電子手帳用にICカードを使った電子手帳用ソフトがつぎつぎ発売されるというニュースが入ってきた。

新しくラインナップに加わるのは、『ズバリ！　合格の英単語』（日本ソフトバンク、10,000円)、『ズバリ！　合格の英単語ジュニア版』(日本ソフトバンク、10,000円)、『倉庫番カード』（リバーヒルソフト、7,000円)、『電脳麻雀』（サン電子、7,800円)、『ハイパーゴルフ』(マイクロキャビン、8,000円)、『テトリス』（ビー・ピー・エス、7,000円)『プロゴルフ』(バンダイ、予価8,000円)、『手紙事典カード“直子の代筆”』(HAL研究所、12,000円）の８種。

『ズバリ！　合格の英単語』は、受験生におなじみの佐藤忠志執筆のワニブックス、『佐藤忠志のズバリ！　合格の英単語』をカード化したもの。大学受験での出題傾向の高い英単語を1,768語収容。発音、同意・反意語、例文付き。ジュニア版は、高校受験生用。

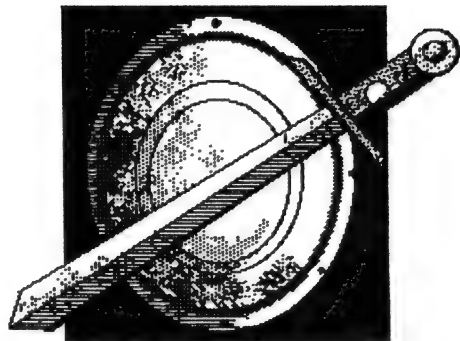
『倉庫番カード』、『電脳麻雀』、『テトリス』、『プロゴルフ』はみんなも知ってるあのパソコンやファミコン用のゲームの電子手帳版。ここまでの６本はちょっぴり若者向けのソフトだけど、後の２本はサラリーマンを対象とした電子手帳らしいカードだ。

『ハイパーゴルフ』は縦、横、クロス集計可能なスコア集計カード。ドラコン、ニアピンをはじめ、ペリア、ダブルペリアなどの集計もできちゃうから、幹事役をひきうけちゃったお父さんは大喜び。『直子の代筆』は、さまざまなシーンで必要となる手紙の文例集。ビジネス編ではちょっと書きづらい「弁解陳謝」の文例などが意外に重宝する。

シャープは、ソフト開発会社を中心に175社に対して、技術公開を行っており、そのうち60社以上の会社で新しいICカードの企画開発が進んでいるので、今後も続々とソフトが発売される可能性が高い。電子手帳もやっとソフト充実の時代を迎えたようだ。

▶ビー・ピー・エス『テトリス』(7,000円)

▲リバーヒルソフト『倉庫番カード』(7,000円)

▲新発売のシャープ電子手帳用ICカード８機種(7,000～12,000円)

Welcome to Macintosh

今月のWelcome to Macintoshではひさびさに本格的なRPGを取り上げよう。『THE BARD'S TALE』がそれ。吟遊詩人の唄う物語の世界へキミを案内しよう

[町の呪いの秘密を探れ 剣と魔法の正統派！]

今回紹介するElectronic Arts社製の『THE BARD'S TALE』は、AppleIIなどではすでに発売されているＲＰＧ。操作はすべてマウスで行い、キーボード操作はいっさい不要だ。

今回マック版で出たのは『TALES OF THE UNKNOWN （知られざる物語)』というシリーズ一作目のシナリオで、舞台になるSkara Braeという町は、Mangarという魔法使いに呪われている。こいつを見つけて、「説得」するのが第１目標である。第２目標は各キャラクターをバランスよく育てること、第３目標は町を探索することだ。

パーティは6人。それぞれのキャラクターは自由に設定ができるRACE(種族)、CLASS (職業) のほかに、乱数でいくつかのATTRLIBUTES (属性) が細かく設定される。魔法はSPELL POINTを消費するタイプだ。敵と戦い経験値をためれば、REVIEW BOARDという所でレベルを上げたり魔法を覚えたりできる。

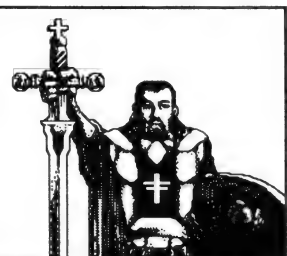
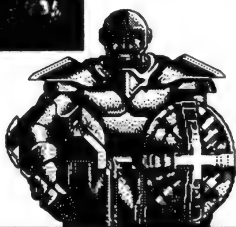
さて、それではとりあえずキャラクーを作って冒険に出かけよう。

ADVENTURES'S GUILDという冒険者のたまり場兼宿泊所が出発点だ。時間はリアルタイムで変化し、昼と夜の区別もあるのだが、このGUILDに入ると昼だろうが夜だろうが一泊させられてしまう。キャラクターも年をとるから、あまりちょくちょく立ち寄っても年をとるばかりでいいことはない。

町なみはいたって平凡で、歩いているうちに自分の位置がわからなくなるくらい、どこにいっても同じような風景が続いている。ほとんどの家の戸はかぎがかかっていないが、なかに入っても誰もいない。しかたがないので、とりあえず家という家を片っ端から家捜ししてみると、とある家のなかで突然３匹のORCに襲われた。たまたま装備は過去に死んでいったキャラクターの体からはぎとっておいたので、一応そろっている。ものの試しにFIGHTを選択してみた。戦闘の時には、前列の３人が剣などによる直接攻撃を、後列の３人は魔法や飛道具による間接攻撃を仕掛けられるが、今回は前列の３人がHalberdでそれぞれが一回ずつ攻撃しただけであっけなくORCは死んでしまった。

その後、何度かの戦いで前列の３人の傷がひどくなったので、治療してもらうことにした。この町には寺が４つあり、そのうち３つの寺では料金さえ支払えば治療をしてくれる。残る１つの寺はなにやら怪しげなのだが、合言葉を知らないとなかには入れてもらえない。いつか家捜ししちゃる、と決意を固めたが、この寺の探索はあとまわしである。

町にはほかにアイテムがそろっている店や、情報も教えてもらえる酒屋がある。ただし英語でパパッとスクロールするだけだから、目を凝らしてよく見ていないと何がなんだかわからない。

その日はGUILDに泊まり、翌朝パーティは南に向かった。途中、無気味な彫像が、いきなりSAMURAIになって襲ってきたのには驚いたが、こいつも全

今回の旅の仲間たち。戦士、騎士、盗賊などグラフィックがシブい

Maruku
Race: Human
Class: Warrior
Level: 2
Experience: 2265
Gold: 0

Pool Gold | Trade Gold
Done | Attributes | Items

Character Name	AC	Max Hit	Cur Hit	Max Spl	Cur Spl	Class
Maruku	1	41	41	0	0	Warrior
512	2	39	39	0	0	Paladin
Plus	2	31	31	0	0	Paladin
SE	4	24	24	0	0	Rogue
IIx	8	27	27	19	9	Conjurer
IIcx	9	32	32	20	8	Magician

◀家の中でホブゴブリンと遭遇！　さあ、一気に叩きつぶせ！

▶戦利品の宝の山、ではない。これでたったの8ゴールド

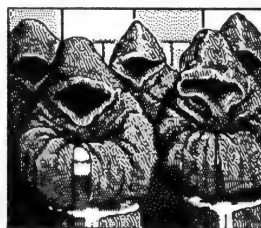
員で袋だたきにしたら、あっけなく死んでしまった。

なんだ、たいしたことないな、と鼻歌まじりに先へ進むと、新しい酒場がある。一杯ひっかけていこうと思ったのだが、なんでもワインが地下にしまってあるので、飲みたければ自分でとって来いときたもんだ。まぁ、ものは試しと松明をつけて地下におりてみると、意外にもと言おうか、当然のごとくと言おうか、そこは地下迷宮になっている。重苦しい空気のなかを歩いていくと、闇のなかから突然、モンスターの群れに襲われた。それもMADDOG２匹、ORCが３匹、さらにその後ろにはHOBGOBLINが３匹の団体さん。一瞬これはヤバイ、とは思ったけど、どうせさっきのSAMURAIみたいにたいしたことはないだろう、と甘く見たのが運のツキ。あっというまに前列３人のうち２人が殺され、魔法使いも魔法を使い果たしてしまったので、ほうほうのていでROGUE（盗賊）の能力を使って一目散に逃げ出した。

命からがら迷宮から逃げ出したパーティは、寺院で犠牲者を復活させてもらったのだが、高い献金をふんだくられたので、その日はGUILDに戻ってふて寝をすることにした。きっと彼らは夢のなかでモンスターだの僧侶だのにいじめられていることだろう……。

とまぁ、こんな具合にゲームは進んでいく。こうやって書いてしまうと単純なゲームに思えるが、実際は迷宮、謎解きが好きな人にはおすすめできるいいゲームだ。除夜の鐘でも聞きながら、ひとつどうだろうか。

◀ここが『評議会』。レベルを上げてもらったり、魔法をおしえてもらえる

▶これが寺院の中。傷の回復などをしてもらえるが、無理矢理献金させられる

行く手をさえぎるモンスターの群れ。サムライ、オオカミ、クモなど、強敵ぞろいだ

イラスト／渡辺天留子 With Macintosh Plus & Comic works
協力／アップルコンピュータジャパン

1月号は12月8日(金)発売

次号はドレスレVI、プール・オブ・レイディアンスの値打ちもん2大付録(総天然色)。そして、スーパーソフトハウスマラソンは一言でいって「すごいぜ!」だよ〜ん。

EDITORS' VOICE

幼稚園に通う娘を、いま秘かに"60年代娘"に改造中。植木等の曲は3つ憶えた。このあとツイストと東京オリンピックのファンファーレを教える。順調にいけば、あと数年で楽しい話し相手に育つ筈。(佐)

スーパーに行くと、見てはいけない、見てはいけないと思いつつも、つい目に入ってしまうのがマツタケ。見てしまった以上はと思い、また、つい値札を見てしまう。悲しい、食べたい、悲しい…。(隆)

今月やったこと——液晶TVをもらった。酒を飲んだ。ソファを買った。数年ぶりにパチンコをやった。千円すった。酒を飲んだ。映画館で映画を見た。松茸を食った。酒を飲んだ。飲んだ。飲ん…。(敏)

待ちに待ったスキーシーズン、まもなく開幕なんである。ギアのメンテだってやったし、ウェアの点検だってやったし、脚力のパワーアップだって、日々怠りなくやっておるのだ。……雪は、まだか!?(貢)

なんだかんだと騒いでるうちに、もう12月号……ああ、来月はいよいよ例の企画なのね。今年はいったい何をしでかすことやら。でも、ソフトハウスの方々に迷惑をかけるのだけはやめるぞっ! (敬)

この2年間、ず———っと捜し続けていた『ニッポン無責任時代』のLDをやっと手に入れた。やっぱりクレージーキャッツはヨイ。植木等こそわが心の師。シメ切りなんか忘れてパァーッといこう。(光)

それでは、みなさんご一緒にっ!! "♪Happy birthday to You. Happy birthday dear Naoki〜〜〜♬ Happy birthday to You♬" ご協力どうもありがとうございました!! (直)

先日編集部のFAXがこわれた。この仕事がいかにFAXにたよっているかを思い知りつつ、みんなでよってたかってFAXをいじりまわした。結局、電話線が抜けていることに気づいたのは、夜だった。(円)

STAFF

Chief editor……佐藤辰男
Senior editors……吉田隆 久木敏行
Managing editor……角田貢士朗
Editors……平井敬子 島谷光弘 濱田直樹 鳥居啓之
Contributing editors……ヨコハマママ 圓道祥之 ジャングルファクトリー 化石ハウス 佐々木敏 高橋 恭 峰 勝己
Writers……安田均 水野良とグループSNE 山崎 拓 黒田幸弘 丸山秀樹 大場福満 (有)ポ チ 滝沢昇一 堀川明美 松枝蔵人 菅原 敬 木村典子 坂木恒善 河崎 実 荒井陽子 森田慶子 小西康雅 中村泰宏 厨子貴之 高野希義 竹下ひろし 亀川正明 田中千尋 小峯徳司 中村大航 多摩 豊 木村信行 ゼネラルプロダクツ 上條邦樹 坂本正吾 小倉倫子 わきあかつぐみと冒険企画局 菊池武史 堀井旅士
Designers……高木和雄 12TO12 沢田昭彦 佐藤敏行 渡辺省三 斎藤和代 (有)イグズ 日向淑郎 関谷広子 渡辺 宏 榎本晃子 (株)ディレクション・ナカ
Photographers……林久平 福家久仁子 倉部和彦 分部辰浩 庄司康治 奥村正己 天児秀司 金子ひろし 堀内秀昭 江尻宏明 中村英良 林 克典 木村卓也 成田信勝 持田和夫 吉田勝彦 舟喜 力

コンプティーク
12月号
1989年12月1日
定価530円(税込)

編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2−13−3
電話 編集部:03−221−9851
販売部:03−817−8523
広告部:03−817−8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977−12
Printed in Japan

Dragon Gym

夢を見ている　キミだけ見てる…

『時間ですよ　平成元年』、見ていただけているでしょうか？　このドラマの中で、私は富山から出てきた、金沢美和という、16歳の女のコを演じています。

このドラマは、とにかく出演なさっている方が、もう有名な人ばかりなので、けっこう緊張してます。森光子さんは、役柄の通り、やさしくてあったかくて、何でも相談できるお母さんみたいな人。でも、仕草とか、すごくかわいらしくて、憧れてしまいます。篠ひろ子さんは、私のお父さんと１つしか年がちがわないんだけど、信じられないくらいキレイなんです。フミヤさんや柄本明さんと、みなさん個性的な人ばかりです。

〝金沢美和〞は私と似ているところもあって。明るく元気な女のコ。

ドラマの撮影がない日は、こんなふうに取材とかあって、オフがなかなかないんだけど、とにかく楽しいから、全然平気な今日この頃の私です。

カメラ／木村卓也　スタイリング／梅山弘子　ヘア＆メイク／下端吉範（DROP）コピー／北村真由美（ポチ）デザイン／沢田昭彦（TERRACE）編集／園道祥之

LOOKING GLASS MIWA KAWAGOE

PROFILE

●かわごえみわ　本名・同じ　昭和48年1月3日生まれ　鹿児島県出身　身長　162cm　B80・W56・H85　A型　趣味は写真を撮ること　特技は日本舞踊
●「時間ですよ平成元年」の劇中歌になっている「夢だけ見てる」は9月21日に発売されました　小椋佳作詞、玉置浩二作曲で、これまでの美和ちゃんの曲とはちょっと雰囲気がちがうけど、秋っぽいイイ曲です　ぜひ聴いてみてね
●おとなしそうな美和ちゃんですが、九州出身のカメラマン氏と、ふるさと自慢で盛り上がってました

女心と秋の空!? ここまでの大変身
西田ひかる

▲秋は学園祭でお会いしましょう

女のコっつうのはさ、短期間でこうも変わっちゃうものでしょうかね。

ひかるちゃんって、デビューしたときは、少年ぽくて、イイ意味で女を感じさせないってカンジだったじゃん？ まっさおな青空の下で、まっ白いTシャツに短パンで走りまわっていそうな雰囲気だったけど、気づいてみればこれだもん。色っぽいじゃないの。髪が伸びたってだけじゃないよね、これは。

そんな大人の雰囲気を存分に発揮しているのが、新曲「涙のＰＥＡＲＬ ＭＯＯＮ」。これは季節的にもぴったりだし、ぜひ押さえてほしいなーと思うわけです。これまでのひかるちゃんナンバーは、フルーチェのＣＭに似合うってパターンの曲だったけど、今回はちがう。バラードです。かなりの名曲で、平成の「グッバイマイラブ」と言えよう。ラスト近くの英語のセリフもポイント高いぞ。さすがバイリンギャル！

女の命を捨てるほどのやる気！
藤谷美紀

▲新曲もあり。「いちばん輝いてね」は、かの名曲「応援しているからね」をホーフツさせるがんばれソングです

ＮＨＫ『更級日記』で十二単衣姿を披露、相変わらずの美しさを見せつけた美紀ちゃんですが、主演映画が決定いたしました。

来年の３月に松竹系で公開予定の『のぞみ♥ウィッチィズ』。原作は「ヤングジャンプ」で連載中の同名漫画。美紀ちゃんが演じるのは、ボクシング部マネージャー・主人公の望ちゃん。共演は宮下直紀くんで、ラブシーンがあるのか気になるところだけど、ま、とりあえずは春までのお楽しみ。

女優の仕事の方が好きっつう美紀ちゃんは、自慢の髪をバッサリ切っちゃうリキの入れよう。そういえば、夏に放映されたドラマ『リトルボーイ・リトルガール』では、ちびっ子からお年寄りまで、全国民の瞳を涙で濡らしたこともありました。演技力はすでに保証済みだってことですね。映画にかかりっきりで、露出が少なくなるのは寂しいけれど。

ひろこボーカルと高見沢節のお味は？
薬師丸ひろ子

◀次の映画はすでに「病院物語」に決定

記念すべき10作目の主演映画「ＲＥＡＤＹ！ ＬＡＤＹ」はいよいよ11月18日に公開。んでもって新曲「Ｗｉｎｄｙ Ｂｏｙ」が主題歌となっとります。

この曲、歌うオスカル・高見沢俊彦氏の作品で話題を呼んでます。というのも、これまではひろ子ちゃんの曲は賛美歌のような、合唱コンクールのような荘厳な曲が中心でした。しかし、今回はどこから聴いても高見沢節。ポップでノリがいい曲に、あの声。この一見奇妙なコンビネーションが、いざ聴いてみるとかなりヨイ。無理があるんじゃないの!? と、あきらめずにトライした勝利でしょう。映画の方もかなりおもしろいと評判でっせ、ダンナ。

誰の歌かは知らないが歌は伝統芸です
松本伊代

◀「センチメンタルジャーニー」もカバーされる日がくるか!?

ナツメロカバーブームは相も変わらず健在ですが、歌ってるご本人、聴いている皆さんが、オリジナルを知らないっていうのがミソだと思います。

伊代ちゃんの「悲しくてやりきれない」もフォーククルセダーズっつうグループのカバー。もちろんそんなグループも曲も知らないだろうけど、曲を聴くと、なーんかなつかしいような気がするから不思議だよね。この曲なんかは、単なるウケ狙いじゃなくて、伊代ちゃんの声のおもしろさがいっぱい発揮されててイイ。

ニューアルバム「ＩＮＯＣＥＮＣＥ」はさすがのキャリアを感じさせてくれるしみじみ作品。秋の夜長にじっくり聴きましょうね。

元気していてね いつまでも
山中すみか

◀一度イベントとか行くと魅力わかると思うよ

ギョーカイ人の中で、「あのコは本当にイイ」と人気ナンバー１なのがすみかちゃん。とにかく性格の良さはギネスもので、取材や撮影で会った人が、全員すみかちゃんファンになっちゃうモノだからもう大変。ギョーカイ人はすみかちゃんのトリコである。

待望のファーストアルバム「元気してますか…」はタイトルがすみかちゃん言葉でカワイイぞ。シングル「四月白書」「なぜ」路線を大切に、恋に恋する女のコの気持ちをミゴトに表現してます。きっとスタッフの人も作家陣も、すみかちゃんのコトが好きで、すみかちゃんの魅力をよーく知ってるんだろうな。愛ある人たちに囲まれてスクスクのびのび育っていってね。

3人の友情にキレツが入るとき
BANANA

◀12月にパーティあり☎03・5474・2330

新曲「知らないおばけは出て来ない」は麻薬のような曲です。ポップスのスタンダード「幸福の黄色いリボン」のカバーってことでメロディを知ってるせいか、一度覚えるともうやめられない。もうあのサビのフレーズが頭から離れません。♪しーらないおっぱけはでってこーなーい♪とな。

3人とも沖縄出身ってコトで息も合うでしょうが、東京では一緒に住んで、一緒にお仕事。つまり24時間顔を見てる。もう家族以上。ところがそこはお年ごろのお嬢さん方、「私のゼリー、食べたの誰よーっ！」とかでケンカもするそうです。いやはや、こりゃ若い。育ちざかりよのう。

知ってた!? あのCMは私です
佐藤忍

古い言い方かもしれませんが、忍ちゃんほどフォトジェニックな女のコはいない。写真によって、信じられないほどイメージがちがっちゃって、一体この世に佐藤忍は何人いるんだっつうくらい変わっちゃう。

中でも大ヒットはニコンのCM「私を好きなら、キレイに撮って」でしょう。あのCMが流れるたびに画面に金しばりになっちゃう。曲のイメージで考えると、あんなに大人っぽい顔で誘われるとは予想できないよね。

◀セカンドシングル「たびだち」はラブリーだす

かわいいだけでも強いだけでもバツ
栗原冬子

デビュー曲から、かなりロック色の強かった冬子ちゃん。セカンドシングル「CHASE」はより一段とパワフルで、ノリノリのノリ。

冬子ちゃんの場合、曲や志向はロックなんだけど、ルックスや性格がトゲトゲしてなくていいよね。やっぱ、いくらロック歌ってたって、女のコはかわいくなくちゃ。かわいいくせに、マイク持たせるとしっかりシャウトしちゃうような、そういう意外性ってものがなくちゃつまんないよねー。

◀学園祭では大学生の皆さんに大ウケの冬子ちゃんでした

IDOL CUBE

ナマでいこうぜ！

ちょっとの間さようならで元気でねら 春まま

華ちゃんの9月22日FM東京ホールでのライブは、しばらくの間サヨナラの見おさめライブとなりました。華ちゃんは中学3年生、来年春にひかえる高校受験に備えて、3月までの休業に入ってしまったのです。こういう状況に入ると、ファンの皆さまは「このまま引退してしまうのでは…」と不安にもなりましょうがご心配なく。休業になるのはおーやけの仕事だけで、ボイストレーニング、ボーカルレッスンなどのスケジュールはびっしり組みこまれてて、勉強だけじゃなく、歌の方も実力アツプして帰ってきてくれるでしょう。

こんな背景もあり、イヤってほど盛り上がったこの日のライブ。どういうわけか、子供がいじょーに多くて、とにかく若くて若くておじさんはまいった。子供たちのノリって言うのは、本当に素直で、気持ちいいから、楽しいからノルってカンジ。ひねくれた大人のロックファンとはちがうんだよねー。

◀全曲オリジナル。自信のあらわれか!?

▼超ショートカットもラブリーで最高です

▶ライブハウスっぽい会場なので、親密感もあり

New Disk
愛犬ポチのこれっぽっち

ここまできたか!? 工藤静香の大勝負

これはねー、もうこんな雑誌読んでるヒマがあったら聴きなさいってカンジのアルバム。静香ちゃんのコト、好きじゃない人が聴いても、なんかこう心臓にグッとくるものがあるんじゃないかと思う。

形式的には6曲入りミニアルバムなんだけど、聴きごたえは2枚組以上。組曲風の「丘の上の小さな太陽」、7分を越す「la se n」と大作オンパレード。弦の音って、人間の耳にこんなに心地よいモノだってあらためて実感しました。

▲フィンランドでのレコーディングのためか、心が洗われるように美しい作品に仕上がってます

河崎実のアイドル大図解 SPECIAL

特撮マニアはあくまで趣味 僕らはオタクでなくオソト

ボクらは「オタク」みたいに内にこもってウダウダやるんじゃなくて外に向かって発散してるから「オソト」だよね！　こう言う京本氏と共感する河崎実。彼らは意味不明の会話を続けるのだった。

例の宮崎事件のおかげで世間のアニメファンやホラーファンへの風当たり強く、「オタク族」への白い目が現象となってるが、僕ァ思う。宮崎は「オタクにさえなりきれなかったカワイソウな奴」なんだ、と。とにかくあいつが集めてたビデオのポリシーの無さは情けない。どれが好きでどれが嫌いかっつーコンセプトが無い。あそこまで色んなモノを見ていながらその選択眼を持たなかった、っつー事は奴は本当にアニメや特撮が好きじゃなかったのさ。とにかく人より多くそのモノを所有しているという優越感を持ちたかったんだと思う。しかしそんなもの得られるはずなく、屈折したままあの悲劇を生んだ。まさしく哀れとしか言いようがないんだけど、最悪を宮崎としてその上をオタク族とすれば夢の作り手、送り手となってる京本氏やワシらの呼称がないの。そこで京本氏は言ったね。「ボクらは外に、一般のみんなに『こんなの持ってるよ』とか『こんなの作ったぞ』って言って、悪く言えば見せびらかしてるだけだから、『オソト』だよね」とね。確かにそうだ。僕も昔は映画パンフや怪獣人形のコレクターだったけれど、ある日気づくの。「限界がある」って事にね。そうなると自らがその世界の創造主となってしまうのが一番の快感なんだ、とわかったの。これが正しい「コレクターの末路」なのね。コレクターはクリエイターにならねば完成しない。そしてクリエイターになれるかなれないかの分れ目は宮崎が持ちえなかった選択眼・こだわりなんだ。京本氏は流石(さすが)よ。一流芸能人の立場でこのこだわりを持っているのはこの人だけと私は断言しょう。今回右ページにあるように「ウルトラマンフェスティバル」用に初代ウルトラマンの等身大人形を製作したんだが、忠実に当時のぬいぐるみの再現を徹底させるためブーツ！つでも日本中同形のものを探させたり並みのこだわり方・行動力ではない。そしてそれを正々堂々とマスコミに公開する潔さ、京本氏こそ我々クリエイター、「オソト」の鑑(かがみ)だ!!

それにウルトラマンやライダーのドラマにチョイ出るのも趣味、俳優活動の中の遊びと割り切ってる。しかし真剣に遊べる奴が少なくなった今、京本氏は貴重な「必殺遊び人」なのだろう!!

上の4枚の写真はまったくの京本氏

京本政樹氏の巻

撮影／江尻宏明

▲河崎監督の映画に京本氏が出演する日はいつになるのだろう？

京本氏はこの他に某番組に出てきたヘルメットの実物を河崎氏が持っているのをかぎつけて、その会社に頼んで全く同じレプリカを開発部に作らせてしまった(!!)正に芸能人の地位を利用したうらやましいウルトラオソトだ

の趣味で、「初代ウルトラマンのプロポーションを実寸大で再現しよう！」というひと言で製作されたウルトラマンのスナップである。

製作は創業したばかりだが概にその仕事ぶりで日本一の造型プロとなりつつある「ビルドアップ」の品田冬樹氏。彼は河崎実とは８ミリ自主映画時代から『地球防衛少女イコちゃん』をはじめほとんどの造型を担当しているツーカーの仲である。概に同じ穴のムジナとしてマブダチとなっている京本氏は次々と品田氏にウルトラマンやライダーのレプリカを発注した。その出来にいたく感激した京本氏が究極の道楽として思いついたのがこの「実寸大ウルトラマン再現計画」だったのである。まず、またもや同じ穴のムジナとして海洋堂の名造型家・木下氏と概に発売中のウルトラマンのフィギュアを見て考察する京本氏（写真Ⓐ）。初代ウルトラマンは古谷敏氏が演じ、未だに最高のスタイル、といわれている。今のバットマン何するものぞ、だ。そのわけは、ただでさえ八等身、手足が凄い長い古谷氏の女性的とも思えるスタイルをベースに胸、肩に強烈な筋肉の盛り上がりを付けた。これによりウルトラマンは、男と女とも、何かまるでわからない、正に「宇宙人」としか呼べぬような一種異様なキャラクターとなったのだ。京本氏も品田氏も河崎氏も、ウルトラマンが好きな人全員は潜在意識的にそこが好きなのだ。そしてマネキン人形をベースにウルトラマンのゴム製のウエットスーツを着せる相談をしている。（写真Ⓑ）このウエットスーツも昨今のアトラク用の奴は光沢がないだらしないのが多く、今回はオリジナルの光沢を出そう、と話しているところ。（写真Ⓒ）のウルトラマンのマスクはＣタイプとよばれる口が大きい最もノーマルな顔だ。目のダイヤのクリスタルカットの数、外を見る穴の角度も世界でこれ以上のものはない、とウルトラ美術鑑定家の肩書を持つ河崎氏も太鼓判を押したスグレモノ。そして初代マンの凄いところはデザインの成田亨氏のコンセプトにより「服のつなぎ目をなくし、何かわからなくする」ために手術用手袋を撮影ごとにした上に一回一回銀のスプレーをふきつけていた点。この細部のこだわりが今でも人の心をうつ。ブーツさえ京本氏は再現にこだわり同形のものをスタイリストを使って日本中探させやっと近いモノを発掘、その足に装着した。そして完成まじか、ニコニコのスタッフ（写真Ⓓ）である。これは夏休みに東京池袋のサンシャインシティのウルトラマンフェスティバルで京本政樹コーナーに展示されていたという訳。今は京本氏の自宅で永遠の彼のウルトラマンの宝物となっている!!

P R O F I L E

本名も京本政樹　昭和34年1月21日生　大阪府高槻市出身　身長178cm 体重60Kg　血液型はB　多摩美大入学[illegible]として　スカウトされ'79年ＮＨＫ [illegible] でデビュー。必殺の[illegible]時代劇の他バラエティ、歌の分野でも不動の人気を持つナイスガイだ。[illegible]との友情は有名。4人兄弟の長男。

撮影協力＝ビクター・ニッパーズギンザ ＡＶルーム そふと工房 ☎03-289-2811

OVAはコレですよ

コンプティークが選ぶベスト3

やまざき拓のベスト3

僕が「これいい!!」と思うＯＶＡの種類は、はっきり言うと両極端。ストーリーがよくできているものか、意味不明なくらいブチブチに切れまくっているものである。しかし！いずれにしろ「キャラの個性」が強くないと、興味ないワケですね。

さて、そんな中からとくに３つとなると…、ウーン難しい。ま、とにかく選んでみたのだ。

まず『機動警察パトレイバー』。近未来ＳＦなのだが、他作品に比べると「人間くささ」が強力に前面に押し出されている。同じような性格のキャラが１人もいない。

メカが脇役に徹し、とにかく人間が懸命にストーリーを運んでいる。見栄えのする戦闘シーンこそ少ないのだが、その「キャラの懸命さ」がたまらなく好きなのだ。

２つめは『ダーティペア』。これはもう、理屈抜きにたのしめるノリ！　そのメインはというと、やはりユリとケイの「かけ合い漫才」に尽きる。あの軽妙でスパイスの利いた会話が、作品の強みを物語っているのではないか。

さらに、奇想天外な展開と動きの処理、見ごたえ満点のメカ、各話ごとに登場するクセのあるゲストキャラなど、これでもかというくらいに「娯楽作品の旨味」を詰めこんでいる。３つめの『ドクター秩父山』は、ハイブロウな作品の代表として挙げてみた。ブラックユーモアもあれば、「うあああああわかんねーぞこのノリは」というものもある。無機的現代社会構造に鋭くメスを入れているようだが、実は何も考えてないような、この奇怪な作風は、一度は観るべきであろう。

――ま、最後は「キャラとストーリー」やね。

▲『ダーティペア』はユリとケイのキャラが魅力

▲ハデなメカも、実はワキ役に徹しているのだ

●『ダーティペア①～⑥』各50分　バップ　各9476円（税込）

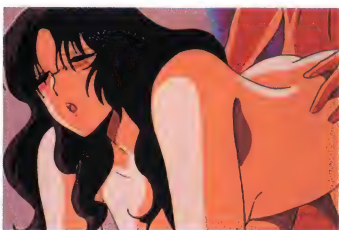
●『機動警察パトレイバー』各50分　バンダイ　各9476円（税込）

●『銀河英雄伝説』90分　徳間ジャパン　12381円（税込）

きしかわおさむのベスト3

ＯＶＡというと、数こそ出ているが傑作は少ない。でも、その中であえてベスト３というならば、『妖獣都市』『銀河英雄伝』『くりぃむレモン／黒猫館』というところかな!?　『妖獣都市』は、川尻善昭監督の手による菊池秀行の同名小説のアニメ化だ。この作品は、脚本・演出・作画と、どれをとっても水準以上で、観ていてつくづく感心してしまう。一部でグロいとかいう声もあるが、ある種の美学が全体に貫ぬかれており気にならない。また、原作のアレンジもうまく、例えば地下鉄構内の対決シーンを、飛行場に置き替え、空間的な広がりとカッコ良さ（とくに離陸する飛行機を背に、戦うシーンはバツグン！）を追求している。まさにオススメの１作。

『銀河英雄伝』はサブタイトルに「我が征くは星の大海」とつけられたバージョンで、26本作られたＯＶＡ版とは異なるものだ。26本版については、作画や、アップテンポすぎる場面作り、その他etcで、原作ファンとしては何も語りたくないけど、この長時間バージョンは、観ていてワクワクした気持ちが今でも甦える。事実、この作品を観てから原作を読破したのだ。つまり、それだけ気になる何かが、この作品にはあった。

さて、最後は『黒猫館』。この作品はいわずと知れた『くりぃむレモン』シリーズの１本だ。郊外の黒猫館にやって来た家庭教師の青年と、館の未亡人、その娘、そしてメイドとのカラミを中心に描いたこの作品。シリーズ中でも、完成度は高く、女性キャラも年増、美女、美少女と視聴者の好みに合わせた親切設定。作画もよくオススメ。それにしても、『くりぃむレモン』こそＯＶＡらしさがあると思う。

▲『黒猫館』これは、年増のからみなのであった

▲『妖獣都市』には、異様な美学が流れる……

●『くりぃむレモン　黒猫館』各25分　創映新社　9631円（税込）

●『妖獣都市』80分　ジャパンホームビデオ　14523円（税込）

谷ちゃんのベスト3

じつは、ＯＶＡはあまりたくさんは見ていない。なぜかといえば、ＡＶ機器はＬＤベータのビデオしか持ってないから。ＶＨＳがないから、気軽にレンタルで見ることができないのだ。で、このベスト３も買って見たもののなかから選んだものだ。ただし、情報収集はマメにやっているので、見なくてはならないめぼしいものは、ほとんど見ているつもりだから、９割クズといわれる現状じゃ、いま出ているすべてのＯＶＡを見ていたとしても、結果は変わらないと思うけど……。

まず、ＯＶＡベストとくれば絶対にはずしてはならないのが、ご存じ『トップをねらえ！』。全６話で、パロディ、ＳＦ、スポ根、ロボットアクション、はてはモノクロ、まさになんでもあり。この話数でこれだけバラエティにとんだシリーズもほかにはない。そして１本１本の質の高さとおもしろさはバツグン！ほかの何を見なくても、とりあえずこれだけは絶対に見なさい、ということで、これは完全に別格。で、あえてベスト３からははずして、代わりに『トップ』のルーツのひとつ、『DAICONIII＆IVオープニングアニメ』。製作はGAINAXの前身、DAICON FILM。メカと美少女、パロディ、これでアニメをつくった最初がIII、そのとどめをさしたのがIVだ。元が８ミリフィルムだから音や画質はけっして良くはないが、いま見てもやはり圧倒されるものがある。ＳＦ大会のオープニング用につくられた５分ほどのアニメだから、これをＯＶＡというのはおかしいんだけど、ＳＦ、アニメ、特撮、マンガのパロディがめまぐるしく展開するこのアニメの情報量はビデオで止めながらじっくり見ることで確認できるくらいだから、これぞビデオアニメ、といえないことも……？　とはいっても、レンタル店には絶対にないし、その辺のビデオ屋に売っているものでもないし、見るためにはゼネラルプロダクツで買うか、持っている人に見せてもらうかしなくてはならないんだけど、機会があればぜひ！

つぎは原作ものの『妖獣都市』。はやりのバイオレンスアクションものだが、その映像のクオリティの高さは特筆もの。スプラッタシーンも気持ち悪いだけにとどまっていない。とにかくひたすら、美しく、エロチックに、かっこいいのだ。ストーリーなどは脇においといても（おもしろくないというのではないが）この映像のかっこよさはすごい。

最後にＴＶからスピンオフ『魔法の天使クリィミーマミ ロング・グッドバイ』。元のシリーズを見ていないとわからないという難点はあるが、『クリィミーマミ』という出来不出来の激しいシリーズの、いい部分だけを抽出したようなアニメだ。個人的に映画のバックステージ物が好き、という理由もあるけれど。

●『トップをねらえ！①〜③』各50分 バンダイ 各9800円（税込）

●『御先祖様万々歳！』60分 SPO 8775円（税込）はみだし注目作

●『ロンググッドバイ』50分 バンダイ 9476円（税込）

◀『トップをねらえ！』一本一本の質の高さは、まさにＯＶＡ屈指。観てない人はいないよね？

◀『魔法の天使クリィミーマミ ロンググッドバイ』。ハレー彗星が物語のモチーフであった

アニメーションビデオ月間ベスト10（9月度）

順位	タイトル	発売元
1	機動戦士ガンダム0080 VOL．6	BC
2	眠れる森の美女（日本語吹き替え版）	DHV
3	㊷ 魔神英雄伝ワタル 魔神山編 下の巻	VAP
4	新・キャプテン翼 第3巻	CSG
5	ARIEL VISVAL 2 SCEBAI 最大の危機（後編）	PC
6	ザ・ボーグマン・ラストバトル	CSH
7	眠れる森の美女（バイリンガル版）	DHV
8	ロビンフッド（日本語吹き替え版）	DHV
9	ミッキーとごきげんチーム（日本語吹き替え版）	DHV
10	きまぐれオレンジ・ロード	集英社

9月1日〜30日オリコン調査

小川範子のおてこらせ日記

NORIKO OGAWA

10時から6時まで セリフなしで走る だけのドラマです

▲秋になったためか、ノリはいいし元気もいい範ちゃん。このぶんだとレコーディングも楽勝だね

いやー、いよいよ範ちゃんの秋がやってきました。皆さん、カゼなどひいていませんか。苦手な夏がやっと終わり、私の大好きな秋。過ごしやすい毎日ですが、急に涼しくなったせいか、カゼ気味の人が多いみたい。お体に気をつけてくださいね。陽気のせいもありますが、私が秋を好きなのは、大好きな茶色を着れるから。９月のまだ残暑が続いているころも、ひとりであせってセーターなんて着てっちゃったから、学校で笑われちゃいましたよ。

ドラマの撮影も順調に進んでいます。と言っても、走っているだけですが。もう本当にひたすら走るシーンばかり。昨日も10時から6時ぐらいまで撮影があったんですが、なんとセリフが一言もなし。走ってるだけ。もともとあまり運動しない人だったから、余計にこたえるんでしょうね、筋肉痛で階段がのぼれないんです。アンメルツヨコヨコがないと生きていけません。

駅伝部のたったひとりの女子部員なんですけど、恋愛関係の話題がどうやら私にはないんです､寂しいことに｡私は走ることに恋をしている女の子だから。同じ事務所の女の子はそういうお話があって、私は嫉妬してます。「あなたずるいわよ！」って。

私にとっては、初めての青春ドラマ。けっこうクサイセリフなんかもあっておもしろいと思いますので、ぜひ見てくださいね。

走ったあとは、すごーくご飯がおいしいんですよねー。涼しくなったうえに、運動してるから、食が進んで大変です。あ、そうそうまた新たにおいしいラーメン屋さんを発見しました。事務所の近くの「伊太八ラーメン」っていうお店なんですが、本当においしい。ベースがみそでちょっと辛くて私ごのみ。もしおいしいラーメン屋さんを知っていたら教えてくださいね。

相変わらずの和食党で、ファミリーレストランに行っても、麦トロごはんとか雑炊をたのんでしまう私です。

▲走ってますねー。それも青春ドラマらしく、なんと海辺を。華麗なるペンギン走りをチェック！

秋といえば文化祭。みなさんの学校はもう終わりましたか？　私の学校は10月９・10日が文化祭です。クラスでバンドをやろう、なんて言ってるんですが、だれも譜面おこしができない…うーん、いったいどうなってしまうのでしょう。けっこうはりきってる女の子の中からは、振りをつけよう！　なんて話も出て、困ってます。きっと私がいちばん下手なんですよ。いちおう自分の曲があるプロなのに…どうしましょう。

初めての文化祭ですが、大学ぽく、すごく楽しいお祭りになりそうです。ウチの学校って、自由でヘンで本当におもしろい。友だちもみんな個性的で退屈しらず。でも、みんなけっこうひどくて「重美ちゃんって、体のわりにはカオがまるいのよね」とか「重美ちゃんって赤ちゃんのニオイがする。お乳飲んでるんじゃない？」なんて言われているんです。ひどいですよねー。牛乳は飲んでるけど、お乳なんて飲んでませんよ。今日も茶色のタイツをはいていたら「サルみたい」って言われちゃって。でも、言われてみれば、演劇に出てくるサルに似てるんですよね。上から下まで茶色づくしだし。私も負けずに、言いたい放題言ってます。お仕事も学校も楽しくて季節もいい……最高の気分小川範子でした。

気づいてみればもう７枚目

読者通信

写真撮影後、11月15日発売のなんと、７枚目のシングルのレコーディングに向かった範ちゃん。デビュー曲からずっと川村真澄さんが担当していた作詞も今回はチェンジ。ちょっと雰囲気のちがう曲が完成することになりそう。範ちゃんが初の吹き替えに挑戦したビデオ『なまいきシャルロット』は11月10日発売。フランス語の口の動きに、日本語をのっけるのにけっこう苦労したということなので、ぜひチェックしてみてください。

今月のお題は、これまで範ちゃんが演じた役柄の中から、いちばん好きだったものとその理由を。生写真あげます。もちろん自由課題でもよし。コンプティーク編集部「あの日の範ちゃん」係まで。

撮影／江尻宏明

※今月のラッキー野郎は佐々木真也、石川史明、鈴木隆之、八鍬孝憲、松本章！　コングラチエーション!!

♠と♥のMovie Column

銀幕見聞録

胸スッキリの痛快アクション、実話のスキャンダル事件、人間ドラマ。今月もバラエティに富んだ話題作が続々公開される。最近は原作本も同時に発売されるので、見てから読むか読んでから見るか迷うところだ。

肉体派ヒーロー、スタローンの最新作

やっぱりシルベスター・スタローンは偉大なアクション・ヒーロー『ロックアップ』

♥「『ランボー3』以来だから、スタローン1年ぶりの出演作ね」

♠「今回の役どころは出所間近の模範囚。ところが突然の他の刑務所に移されて、なんとそこには彼を仇敵と狙う所長が手ぐすねひいて待っている」

♥「この所長がドナルド・サザーランドだから、すご〜くコワイのよね。あの冷酷そうなブルーの瞳を見ているだけでゾクッ。これでもかこれでもかってイジメまくるし……」

▶♠〝ホワイト・イーグル〟という製作プロを作ったスタローン。今後もエンタティンメント路線でガンバレ！」

♠「で、スタローンがついに怒りを爆発させるという定石通りのストーリーなんだけど、それなりに楽しめるのは、彼が真のアクション・ヒーローだからだろうナ」

♥「A・シュワルツェネッガーとよく比較されるけど、スタローンの良さは人間味あふれるヒーローという点ね。タフだけど涙も流すし、ケガもする、血の通ったヒーロー」

♠「動いている方がイキイキしてくる、体で演技をするタイプ。いつまでも勧善懲悪のアクション・ヒーローを演じ続けてほしいナ」

英国を震撼させた、大臣失脚事件『スキャンダル』

♥「'60年代に世界中で話題になった事件でしょう。どこの国でも大臣は女好きなのね」

♠「当時の陸務大臣と、クリスチン・キーラーとの単なる愛人問題なら良かったんだろうけど、彼女がソビエト軍人ともつき合っていたから、スパイ事件にまで発展したんだ」

♥「寝物語はあぶないものね。何をしゃべるかわからないし……」

♠「キーラーの取材にもとづいた、きちんとした原作本（小社刊）から作られているから迫力満点のドキュメンタリー・タッチ」

♥「キーラー（ジョアン・ウォリー＝キルマー）には、本当に大それたつもりはなかった

▲♥「主役のそっくりさんぶりも見ものよ」

▲♠「医師役のJ・ハートが渋くていい味」

ということがよくわかるし、彼女の本当の恋人だったワード医師（ジョン・ハート）との関係もていねいに描かれているわね」

♠「プロヒューモ役のイアン・マッケランもそうだけど、登場人物がメークで実物と本当に良く似せてるから、まるでドキュメンタリー・フィルムをみているようだった」

醜い顔を持った犯罪者ジョニー。M・ロークの演技が光る『ジョニー・ハンサム』

♥「ファースト・シーン、M・ロークが顔じゅうボコボコで、ホント、すごい顔で出てくるからビックリ。あれじゃ悪の道に走っても無理はないだろうと思えちゃう」

▲♥「手術後のジョニーはロークが素顔で登場する。手術前と、声まで変えて大熱演！」

▶♠「ひたすらやさしい恋人をE・マクガバンが好演」

♠「犯罪人の更生活動の一環として、ジョニー（M・ローク）は整形手術をうける。でも、顔がハンサムな犯罪人もいるよナ、と思ったりもするけど」

♥「整形手術後、包帯をとるシーンがあるでしょう。あの時のロークが、とても良い表情をするのよね。ポロポロ涙を流して〝本当に俺の顔!?〟って。カワイかった！」

♠「ロークは、常にどこか屈折したヒーロー像を演じてきて、ついに彼のスタイルを確立させたね。こういったクセのある役がとても良く似合う、ヨーロッパ的ムードのある役者だと思うナ」

♥「私は共演のエレン・バーキンにも注目してほしい。『ダウン・バイ・ロー』にも出ていたけど、ちょっとあばずれ風の女をやらせるとピカイチ。これからどんどん人気が出そう」

ロックアップ

間もなく刑期を終えるはずのフランク（S・スタローン）は突然、他の刑務所に移送される。そこには鬼のような所長（D・サザーランド）が／12月上旬より全国東宝洋画系で公開予定。

スキャンダル

'63年、当時英国の陸務大臣だったJ・プロヒューモを失脚に追いこんだ〝プロヒューモ事件〟。この大スキャンダルを実話に忠実に映画化／11月上旬よりみゆき座ほかで公開予定。

ジョニー・ハンサム

あまりにも醜い顔ゆえに犯罪の道に走ったジョニー（M・ローク）。彼は刑務所で整形手術を受け、新しい人生を生きようとするが…／11月上旬、日比谷スカラ座ほかで公開予定。

TBS時代、美空ひばりさんを独特に撮って、歌番組からホされた監督。その後、ウルトラマンを撮ったわけだから、ひばりさんがいなければ監督はウルトラをやっていなかった!?

イラスト/塩見正一

懐かしい時代の歌

美空ひばりさんが亡くなった。
惜しいことだが、天才の宿命と思うしかない。

ぼくは天才と一度だけ仕事をしたことがある。二十五年程前、日劇(帝都大戦にちらりと出てくるあの懐かしい奴だ)から中継をした。美空ひばりさんをクローズ・アップで切り刻んだカメラ・ワークが局の上層部の逆鱗(げきりん)に触れ、それと前後して担当したスタジオ・ドラマ『でっかく生きろ』の低視聴率の責任もとらされ、テレビスタジオの現場から放り出されてしまった。

捨てる神あれば拾う神ありで、先輩の円谷一さんがそれから面倒を見てくれた。そして結果、『ウルトラマン』をやることが出来た。考えてみれば、美空ひばりさんのお陰で、ウルトラ・シリーズをやれたようなものだ。

要するに特撮ものでフィルムに移るまで、ぼくはアシスタントの時代から、音楽番組にずい分首をつっ込んでいたのだ。

KRT(いまのTBS)の演出部に入って早々、三波春夫さんにコップいっぱいの水と痰壺を持ってったこともある。大歌手の傍に行ける幸せで、三波さんの咳の音も心地良かった。

ぼくが音楽番組に現(うつつ)を抜かしているころは、六十年代のアメリカン・ポップス全盛期で、いろんな歌が次から次へと入ってきたし、『ヒット・パレード』をはじめとして、いまよりもゴールデン・タイムに音楽ものが多かった。

中継もの以外に、スタジオ仕立ての音楽番組を、ぼくも何本か演出をした。正月の特番もやったが、『7時にあいまショー』という三十分番組があり、いろんな歌い手さんたちとお付き合いをさせてもらった。

ひところ、レギュラーの司会者だった佐々木功さんのことも忘れられない。和製プレスリーと異名をとった日本人ばなれした美男子は、内気で、真面目で、イメージとのくいちがいに、こちらが戸惑ったものだ。ぼくの出身校の後輩だったこともあって親しくなり、後にはドラマや映画も手伝ってもらった。「監獄ロック」の時だったか、足元に魚眼をつけたカメラを埋めて、箱の中で歌ってもらったことがあるが、ニコニコして協力してくれた記憶がある。人懐っこい笑顔で、いろんな実験に協力をしてくれた人だ。題は忘れてしまったが、当時流行ったツイストの曲を、一小節ごとにポジを反転させたネガでスイッチングさせたときなど、画面がホールドせずながれてしまったが、我慢してカメラの遊びにつき合ってくれた。

余りにも折り目正しいきちんとした青年だったのでそのことを揶揄(からか)うと、
「若いときに、いくらでもチャンスがあったから、もっと遊べばよかったかなあ」
などと年寄りのようなことを言っていた。そのときは二十歳そこそこだった筈なのに。

ドラマを演出するときと違って、説明も約束事も不要だから、どんな突拍子もないことをやろうと自由なので、音楽番組は楽しかった。抽象画のようなものを背景にしようと、クロマキーで合成しようと、逆にセットだけは糞リアルにしようと、人気の歌手が出ていれば、何とか怒られずに済むということがあった。「ヴァケーション」という歌を一拍ごとにスイッチングしたことなど、忘れられない。
「目まぐるしいだけだ、バカ!」と、当時の演出部長に小言はくらったが、美空ひばりさんの折のような事件にはならなかった。ひばりさんの場合、カメラで遊ぶには大物過ぎたということか。

ひばりさんの死も残念だが、坂本九さんの事故死も無念でならなかった。九さん、というより九ちゃんと言う方がピッタリするが、最初の出会いが芸術祭のドラマで、ワンマンショーの番組もつくった。中継もやった。
「カメラがそう撮るなら、こう動くよ」
と茶目っ気たっぷりに、ぼくの演出を楽しんでくれたんだ。柔軟な感性の持主で突拍子もない実験が好きだった。九ちゃんもそうだったが、専業の俳優さんより、歌い手さんたちの方が、しなやかな感性の持主が多かった。スタニスラフスキーでがんじがらめの劇団の若手研究生より表現が新鮮だったから、あの頃から、テレビドラマや映画には歌い手さんたちが進出しはじめたのだろう。

ああ、懐かしい時代の歌が聞こえてくる。

CORDINATE/MINORU KAWASAKI LOGO ILLUST/YUTAKA KONDO

新連載

空想科学博物館

VOL.1

きしかわおさむ

某TV番組用に、サンダーバードのプラモを3日間で17個組み立てるハメに。月イチモデラーのボクにとっては結構ハードな作業です

■ゴジラ考現学

このページでは、SFビジュアル関係を中心に、毎回テーマを決めて、ちょっとマニアックに構成します。

▲この初ゴジは粘土原型のものだ

▲ビオランテ（右）と戦う新作ゴジラ

シリーズ第17作めとなる『ゴジラ対ビオランテ』の公開まであと1月余り　というわけで、今回はゴジラの顔についてのお話を少し。ゴジラの着ぐるみは、そのほとんどが、各作品ごとに製作されているが、そのため作品によって、その出来栄えも結構違っている。ファンの間で人気があるのは〝初ゴジ〞〝キンゴジ〞〝モスゴジ〞の3体だ。初ゴジは魚のような無機的な眼を持ち、恐ろしさと不気味さがミックスされていたし、キンゴジはハ虫類的なイメージを強調したカッコ良さがあり、モスゴジは、いかにも凶悪な面構えという感がある。さて、問題なのは、後期（とくに『ゴジラの息子』から『メカゴジラの逆襲』の間）に作られたゴジラの着ぐるみだ。

写真を見ればわかるのだが、迫力不足の感は否めない。今度のビオゴジでは、初代と84年版ゴジラの中間形的な造型で、恐竜を意識したプロポーションなので、まずはひと安心といったところ。それにしても、ゴジラのデザインはいいなァ

▲横顔がステキな　キングコング対ゴジラ

▲　モスラ対ゴジラ　より　出現シーン

▲　ゴジラ対ビオランテ　版（左も）

▲　ゴジラの息子　版　ゴジラ

▲　ゴジラ対ガイガン　版　ゴジラ

▲新作は自衛隊も全面協力している

▲　怪獣総進撃　版ゴジラ、頭が大きくなった

▲　南海の大決闘　版　鼻が丸い

▲目が大きい　ゴジラ対メカゴジラ　版

▲ビオランテを作った白神博士（左）

話題のSF映画の原作がリリース！『アビス』&『ミレニアム』好評発売中!!

'90年新春に公開が予定されているＳＦ映画、『アビス』と『ミレニアム』の文庫が発売された。両作品とも、ＳＦファンの注目を集めているだけに、映画ファンのみならず、チェックしたいところ。

今回は、その両作品を簡単に紹介しよう。映画を観てから読むのもいいけど、『アビス』が上下２冊と長編だし、『ミレニアム』も、すでに小説としては定評のある作品なので、最初は文字から入ってみるのもいいかも。

まず、『アビス』は、なんといっても、脚本・監督がジェームス・キャメロンというところがたまらない。キャメロンは、『ターミネーター』、『エイリアン２』とアクションＳＦを立て続けにヒットさせた新鋭監督で、映像作りのうまさは、その２作品が証明している。『アビス』は、深海に沈んだポラリス潜水艦のサルベージ中に、作業員が未知の生物（その正体は公開まで秘密だが、怪物ではない）と遭遇する物語だ。

映画では、深海を再現するために直径63メートル、深さ16.5メートルの大型タンクを使って撮影されいる。また、水中での演技が大半を占めるため、出演者全員がダイビングのトレーニングを受け、全員がライセンスを取得したという。なお、小説版は単なるノベライゼーションではなく、撮影中にジェームズ・キャメロンと作家が、何度もディスカッションして、映画では描けない細かな設定も盛りこんでおり、読み応えも充分。

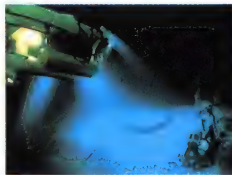
『ミレニアム』は、タイムトラベルをテーマにした作品で、過去と未来の男女が愛し合うという、一種のサスペンス・ラブストーリーになっている。物語は、航空機墜落事故の調査官、ビル・スミスが事故の調査中に謎にみちた美女と出会う。実は彼女は未来の人間で、滅びゆく人類の種を救うため、飛行機事故で死んでしまう運命の人間を未来に送りこんでいたのだ。しかし、彼女が未来の兵器を現代に忘れてしまったために、かえって未来の状況が悪化してしまう……というもので、人類を救うために２人が協力して困難に立ち向う物語。

こちらは、原作が最初にあり、小説と映画を比べてみるのもおもしろいかも。

●『アビス』 オースン・スコット・カード著、南山宏＝訳 角川書店刊 470円（税込）

●『ミレニアム』 ジョン・ヴァーリィ著、風見潤＝訳 角川書店刊 540円（税込）

▲救助隊"ディープコア"の隊員

▲未来の時空監視局ではある計画が

▲作業艇フライトヘッドが活躍

▲ヒロインを助けるアンドロイド

▲ヒロイン・リンジーはエンジニア

▲時空モニターが未来を映す

▲海底でさまざまな事件が起こる

▲飛行機事故に隠された秘密とは

▲コフィ大尉役のマイケル・ビーン

▲主人公の調査官役はエド・ハリス

▲果してメンバーの運命は？

▲未来の地球の運命はどうなる

※写真は左列が『アビス』、右が『ミレニアム』

いきなり歴史！ "川中島の合戦"マメ知識

映画『天と地と』のクライマックスは、なんといっても川中島の合戦。カナダロケによる、壮大な映像が楽しめそうだ。

では、その川中島の合戦とは、どんなものだったのか？ 今月はそのへんをちょいとレポート。

実はこの合戦は、５回も行われた。まず1553年、信濃（今の長野県）の豪族、高梨政頼＆村上義清の要請で上杉謙信が川中島に出陣、武田信玄と戦った。次は1555年、150日に渡って両者が対陣した。結局、今川義元に調停されている。第３ラウンドは1557年、信玄の北信濃出兵によって、またも対陣。そして1561年９月10日、信玄の信濃平定作戦をめぐって両者が対決。これが、最も有名な戦いとなっている。そして最後は1564年、信玄の信濃出兵に対抗して謙信も出撃した。

10年以上にも及ぶ激戦のくり返しは謙信と信玄の両陣営をすっかり疲れさせ、信玄はこの戦いの負担によって天下を統一しそこねたともいわれている。なお、川中島は長野県更級郡の東北、千曲・犀両川の合流した場合にある。

JAGUAR JAGUAR
ジャガー ジャガー

おおっ、アルバムがまたしても発売!!

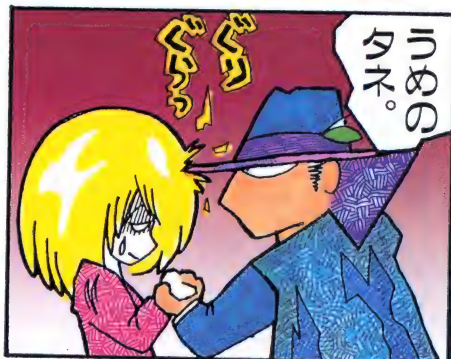
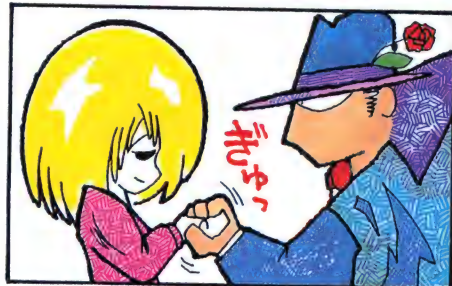
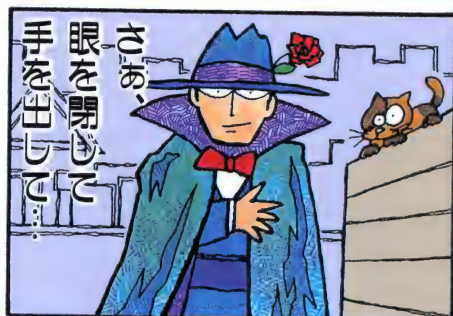
ハロー、JAGUAR様であ〜る！

コンプティーク読者諸君たちとは、ひさしぶりのご対面であるな〜。我輩はここんとこ、すっご〜くいそがしいのである。というのは、ニューアルバムの録音、制作をしているのだぞ。通算で4枚目になるのである。タイトルは未定であるが、今、何にしようか考えているのじゃ。

まあ、我輩にとって作曲というのは大好きな作業であるが、また大変な事でもあるのだ。というのは、作った曲が悪ければ売れないわけだし、出来るだけ最高の曲を作ろうと、ガンバっているわけだ。

まあ、JAGUARの曲というのはミーハー向けではなく、マニア向けであるなんて評判も聞こえてくることなのである。

どんな結果になるかは、アルバムが発売されなければワカラン事ではあるけどな。じまんじゃないけど相当の枚数は売れるんだぞ。ワッハッハ、それではまた会おうぜー。

サラバじゃ〜、ワァ〜オ〜。

撮影／倉部和彦

GOちゃんの似顔絵男爵

今月は、タヒチ調似顔絵に栄冠が!!

どうもごぶさたいたしました皆さん。私は南の島タヒチで休暇をすごしたあとなので、まだまだ頭がボーッとしています。そこで今回はいまの私の気分にあった作品を選んでみました。

栄えある男爵はマイケウ橋本君です。どうですこの故宇野重吉を思わせる枯れたシュワルツェネッガーは！　これではヤカン一個も持つのはしんどいんじゃないでしょうか。ハハハ。でもシュルツェネッガーにちゃんと似ているのはやはりある部分本質をついているからであり、これが似顔絵の楽しいところだと思います。佳作はヘメレロ君。江戸時代の人相書きみたいで全然似ていないんだけど選挙ポスターのパロディというのが新鮮。クロちゃんが裸で「げいむ党」の字がいやらしい。

◀PNマイケウ橋本の男爵受賞作。枯れているというか、疲れているというか……　㊢

▶PNヘメレロの佳作。衆議院じゃなく、衆議員だってとこが、絵柄にマッチしていておかしい　㊢

業務連絡

おおっ、今月は投稿がいっぱい！　と、思ったら休んだ先月の分と合わせてなのであった。ぎょんぎえ〜。さらに投稿せよ!!

◀今月も、酸味の聞いたギャグなのであった

小田嶋隆の

新妖怪百物語

リンゴ・キッドの巻

人間は、考える葦である、などと言われる。それならば、リンゴは考える果物といえよう。甘い果物の恐怖の正体が今、明らかに!!

〈赤いリンゴにくちびる寄せて黙って見ている青い空〉

年少組の読者諸君は知らないかもしれないが、これは故サトーハチロー先生がお作りになった「リンゴの唄」の冒頭の一節だ。

ご覧の通り、謎のような歌である。

どうしてまた、この人（歌の主人公）は、リンゴみたいなものに唇を寄せて、黙って空なんぞを見上げているのだろうか。

しかもこの人は、この先で

〈リンゴは何も言わないけれどリンゴの気持ちは良く分かる〉

と述べてもいる。これまた、まるっきりの謎である。リンゴに気持ちのようなものがあるのか、また、あるとして、それはどのような気持ちであるのか…………謎だ。

しかし、とにもかくにも、リンゴの中に精神の存在を感じ取った詩人が、この日本にいたことだけは確かなのだと言って良いだろう。

この歌のほかにも、美空ひばりの「リンゴ追分」をはじめとして、リンゴを歌った歌は多い。たとえば、三橋美智也も「リンゴ村から」という歌をヒットさせている。新しい（くもないか）ところでは、野口五郎が「青いリンゴ」というのを歌っている。

〈青いリンゴを抱きしめても思い出さえ、かえらなあい〉

帰るわけがないのである。大体だね、野口君、リンゴを抱きしめるなんてことに、いったい何の意味があると言うのだね。

とはいえ、少なくともこの日本の国の中で、ひとり野口五郎だけは、リンゴを抱きしめるという行為に、ある種の精神的な意味を見いだしていたのである。

かように、古来から日本では、リンゴは、思案する果物であると見なされている。

日本だけではない。リンゴの謎は世界中で描写されている。白雪姫を眠らせたのも、アダムとイブを堕落させたのもリンゴであるし、ビートルズが作ったレコード会社も、米国ではじめて生まれたパソコン企業の名前も「アップル」である。

これは偶然ではない。リンゴという奴は、明らかに何かをたくらんでいる。

その何かとは何かとは何かとは何か？

すまん。つまらん言葉の遊びをしてしまった。とにかくだ、リンゴは危険だ。あいつは、人間を狂わせてしまうことができるのだ。

その昔、アメリカの西部開拓時代に、リンゴーキッドという悪党がいた。こいつは、滅多矢鱈に人を撃ち殺したので、最後は保安官に退治されたのであるが、実はこの男は人間ではなく、妖怪だったのである。

誰でもリンゴを食べると凶暴になる。これは本当の話だ。日本には昔から「ミョウガを喰いすぎると物忘れが激しくなる」とか、「良く柿喰う客の事を話題にすると必ず舌を噛む」とかいったような迷信の類が山ほどあるが、リンゴについてのこの噂だけは真実だ。リンゴをかじると歯茎から血が出る。リンゴは、血に飢えた果物なのである。

私も、毎年、秋が深まるにつれて乱暴になり、忘年会シーズンの頃には、ただのゴロツキになってしまうが、これは酒のせいではなく、実はリンゴのせいであったのだ。

ま、とはいっても人並みに食べている分には、たいした心配はない。しかし、1日に10コも食べると、その人間は確実に凶悪妖怪「リンゴ・キッド」になる。

私の知っているある世田谷のお嬢さんは、「おむつを4つくださいませんかしら」

と、リンゴの一品種である「むつ」のことを、上品に「おむつ」と表現したにもかかわらず八百屋に張りたおされ、しかも、その事を父親に報告して、またしても張りたおされた。

「お父さま、おひどいわ」

と言って泣く彼女の歯茎からは、もちろん、リンゴのように真っ赤な血がながれていた。

イラスト　中野豪

JOT 吊端撃彦のオナニー放談

全日本オナペットTOP40選考委員会

プロポーションNo1、木田彩美を熱視!!

冬である。吊端は寒くなってくると、なぜかくどい顔のオナペットを多用し始める習性がある。くどい顔のギャルは言うことをきかなそーで、思わずせんずりをこきながら「うんにゃろ、このバカ娘がっ!!」と激しくバトウしながら熱い気分になれるのだ。そうやって1回こき終わると、肉体はイチモツもろとも烈火の中よ。暖房いらずのくどい顔。消エネじゃわいな、フォッフォッフォッフォッ!!

▲薬師丸ひろ美「すごいのかけて！」（ジューシイ）何をされてもおとなしい。可愛いから、まっ、いっか

さて今月のチャートであるが、あい変わらず1位とダントツに強い、くどすぎる顔の鮎川真理だ。それに加えて3位の樹まり子、5位の松坂季実子は、冬のオナペットとして吊端の超々おすすめであるので安心してこきまくるように。

4位㊓の薬師丸ひろ美は、本物に似てるかどうかはさておき、とにかく愛くるしい娘である。しかししゃべっても突ついても今いち反応がトロイ。ま、ルックス重視のせんずり初心者なら十分満足できようが、ブスくてもズコズコにスキモノがええわいという、大阪ハゲおやじノリの者には不満も残ろうぞ。

◀木田彩美『覗かれたランジェリー』（VIP）

7位㊓の木田彩美は、顔は赤坂のホステス風だが、身体は吊端がビデオギャル中NO1とふんでいるほどの美しさ。それをいじくられてのたうちまわるサマはまさに白いケダモノである。

今月	先月	GAL
1	1	鮎川真理
2	2	中村由真
3	5	樹まり子
4	㊓	薬師丸ひろ美
5	7	松坂季実子
6	3	原田知美
7	㊓	木田彩美
8	4	小野由美
9	6	結城つかさ
10	10	直木亜弓

●ゲーム版「ルーンワース」制作レポート

よぴかぱ&ナイトーちゃんの愛の交換日記⑤

ゲームもカタチが見え始めた今日この頃。ナイトーちゃん、プログラムまでシュレッダーしないでね！

世界設定&シナリオ担当。一生懸命つくった世界設定も容量の関係でバサバサ整理されて、涙、涙……

9月×日
どひぇー！　せっかく苦労してつくった魔術設定の一部がボツってしまったぁっ!!

9月×日
「残暑が厳しいザンショ」などとだじゃれをいう間もなく、突如として秋になってしまった。いかん！　春と秋は眠りの季節。あぁっ……ZZzzz。

9月×日
『RW』の建物のサイズは、ひじょーにデカイ。だから、画面写真も建物の一部しか撮れない。そこでいちばん美しく見える部分を見つけるべく、「そこだ、いや、あそこだ！」と試行錯誤しているうちに、いつしかボクは『RW』世界随一の観光ガイドになってしまった。

9月×日
『RW』のゲーム進行は一本道じゃないので、ストーリーをたずねられても、うまく説明ができない。こりゃ、困った。

ゲームデザイン&総指揮。ワープロを次々壊し、いまや鉛筆が頼り。仕様書書きでペンダコが痛い！

9月×日
シナリオのフラグの組み合わせにバグを発見！　とりあえず簡単に駆除するが、いやーな予感がしてならない。

9月×日
予感が的中！　フローチャートを眺めていたら、またしても、またしても、バグ発見。いっそフローチャートから書き直ししようと決意する。

9月×日
シナリオのフローチャート完成。ふふっ、苦労しただけあって、こんどこそ完ぺきだぜ……(たぶん)。

9月×日
か、か、書き上げたばかりの仕様書を、古いものとまちがえて、シュレッダーにかけてしまった……。げっ！　と思ったときには、あとの祭り。えらやっちゃ、えらやっちゃ、よいよいよい。ふえーん、また同じことを書くのー？

なつみのコーナー

今度、角川文庫から発売される「フォーチュン・クエスト」のイラストを描きます。原稿を預かったとき、帰りの電車で一気に読んじゃったほどおもしろい。パーティ6人がユニークで、変なモンスターもいっぱい出るし。読んでね♡

▲北海道釧路市・ROS-FINN　前っからの迎ファンなんだね。これからもずーっと、よろしく！

▼兵庫県神戸市・高島大　キュートなラカちゃん。これから大活躍しだすから、期待してちょうだい

おたよりちょーだい

いつも、おたよりスペースが小さくて、ハガキが載せられなかったので、今月は大サービス！　テレカもできたことだし、これからもはりきって送ってちょーだいな♡

〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16 市ヶ谷KTビル
月刊コンプティーク編集部
「ルーンワース倶楽部」係まで

♥RUNE WORTH CLUB♥

ルーンワース倶楽部

コミック版『ルーンワース』オリジナル・テレカもできました。毎月、お便りをくれたみなさまの中から、抽選で5名様にプレゼントしまーす。これからも、応援のおハガキよろしく。ゲームももうすぐだからねー！

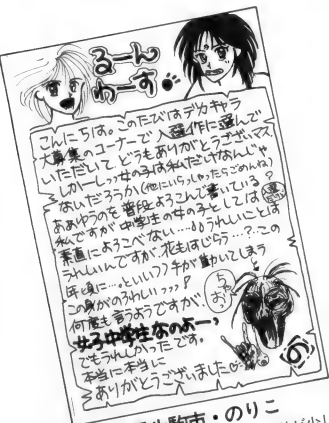
オリジナルテレカ ついに完成〜〜〜!!

▶北海道札幌市・鈴木ルミ
チャバルの表情がいいね。うーん、ベリー・ワンダフル！

▲北海道紋別市・サスカッチ円空
よぴかぱさーん！ ゲームへの期待もこんなに高まってますよ

◀大阪市高槻市・有本晶介
コロンコにヨピカパまで、かわいいのが、いっぱい！

▼岩手県東磐井郡・さいとますたあ
たとえ悪役でも出演してよかった……有翼人から感謝のメッセージ

▶岩手県岩手郡・遠藤陽子
デカキャラに応募してくれたのに、ゴメン！

▲奈良県生駒市・のりこ
入選おめでとう！ 賞品の発送が少し遅れそうだけど、期待して待っててね

◀北海道旭川市・神崎彪
早くにお便りくれたのに、掲載が遅くなっちゃってゴメンね

▶広島県竹原市・大下洋
女海賊ハティさんに目をつけるなんざ、おぬし、なかなか良い好みをしておるな

よかろう
ぎゅっ
イアティルスの
息のかかった
アルカバイの王子
我が神
オスト・ラコンの
いけにえにして
くれようぞ!!
新年号につづく!

一の島がアルカバイに戻った…！

まさかアルカバイの王子が？

島を捜し当てることさえてこずっていたマヌケどもの子孫の？

たら

今度の王子はそれだけの力をもっているというのか!?

ゆっくりと
養生するが
よい

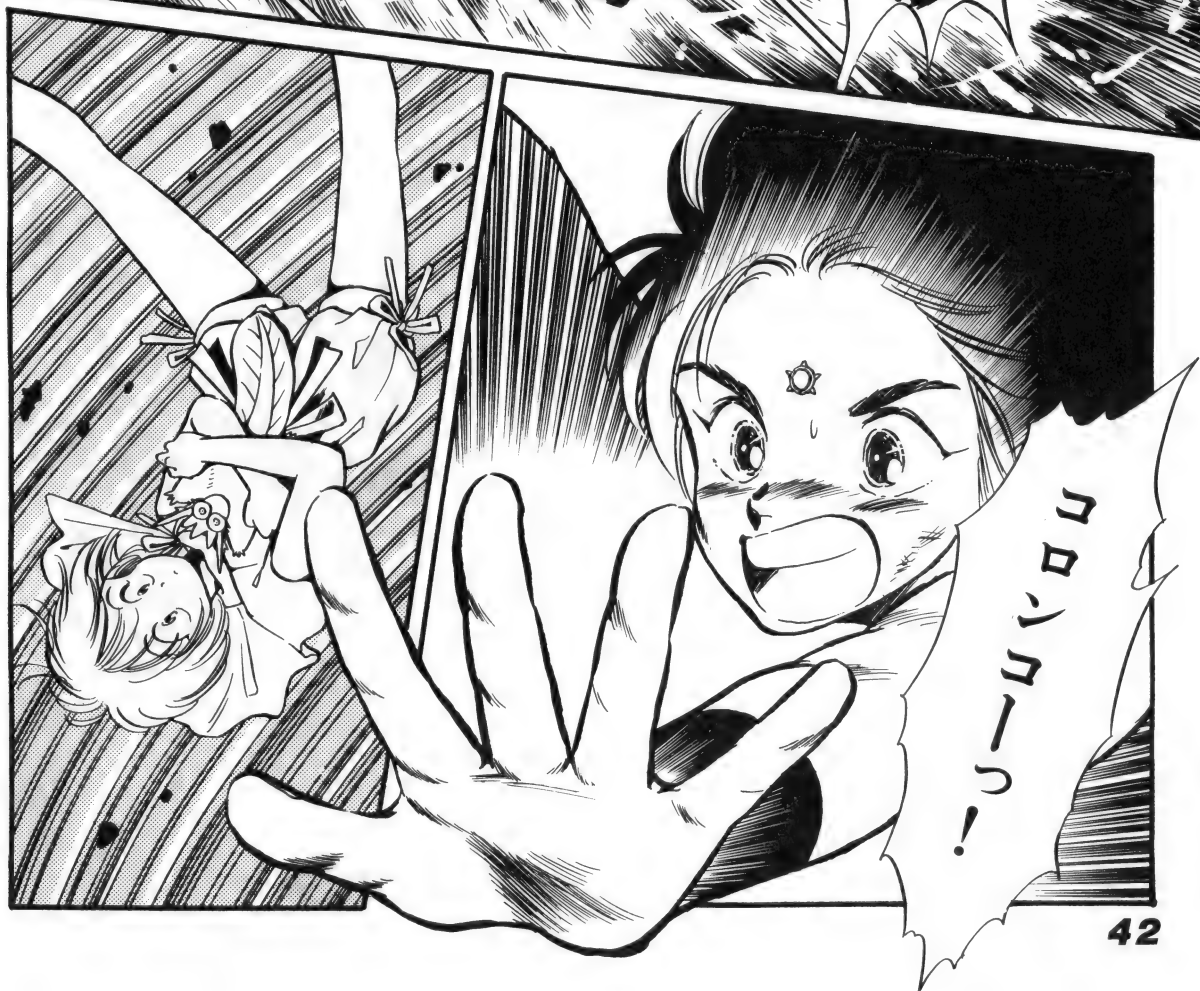
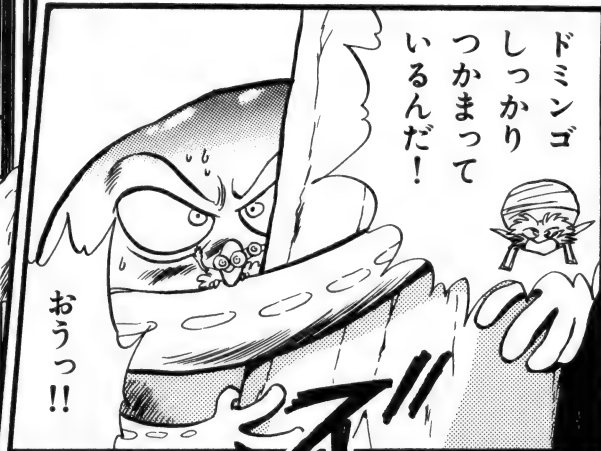
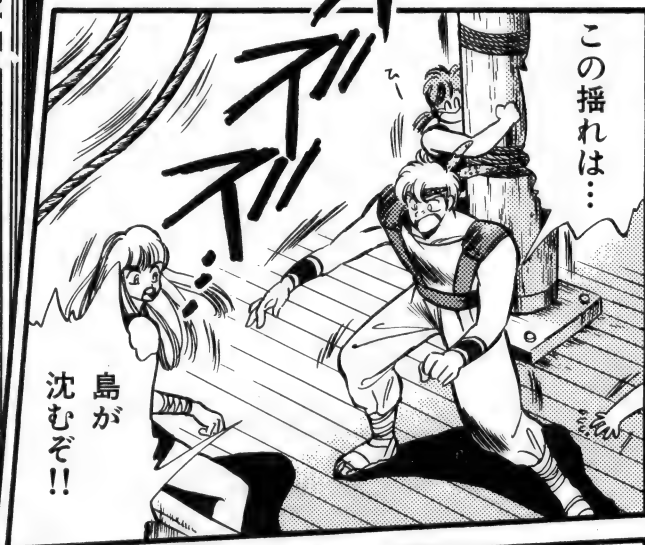
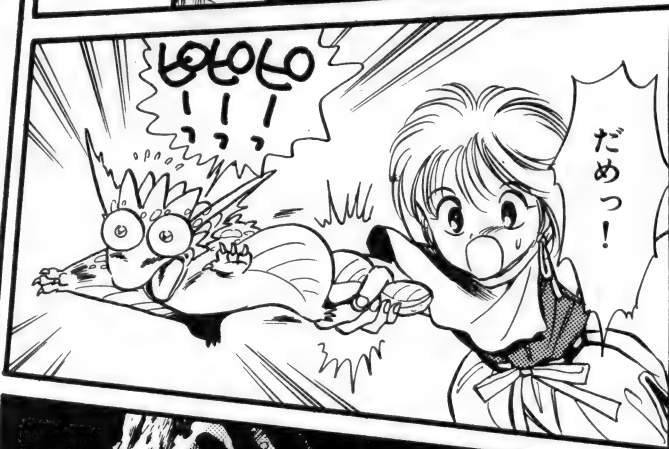
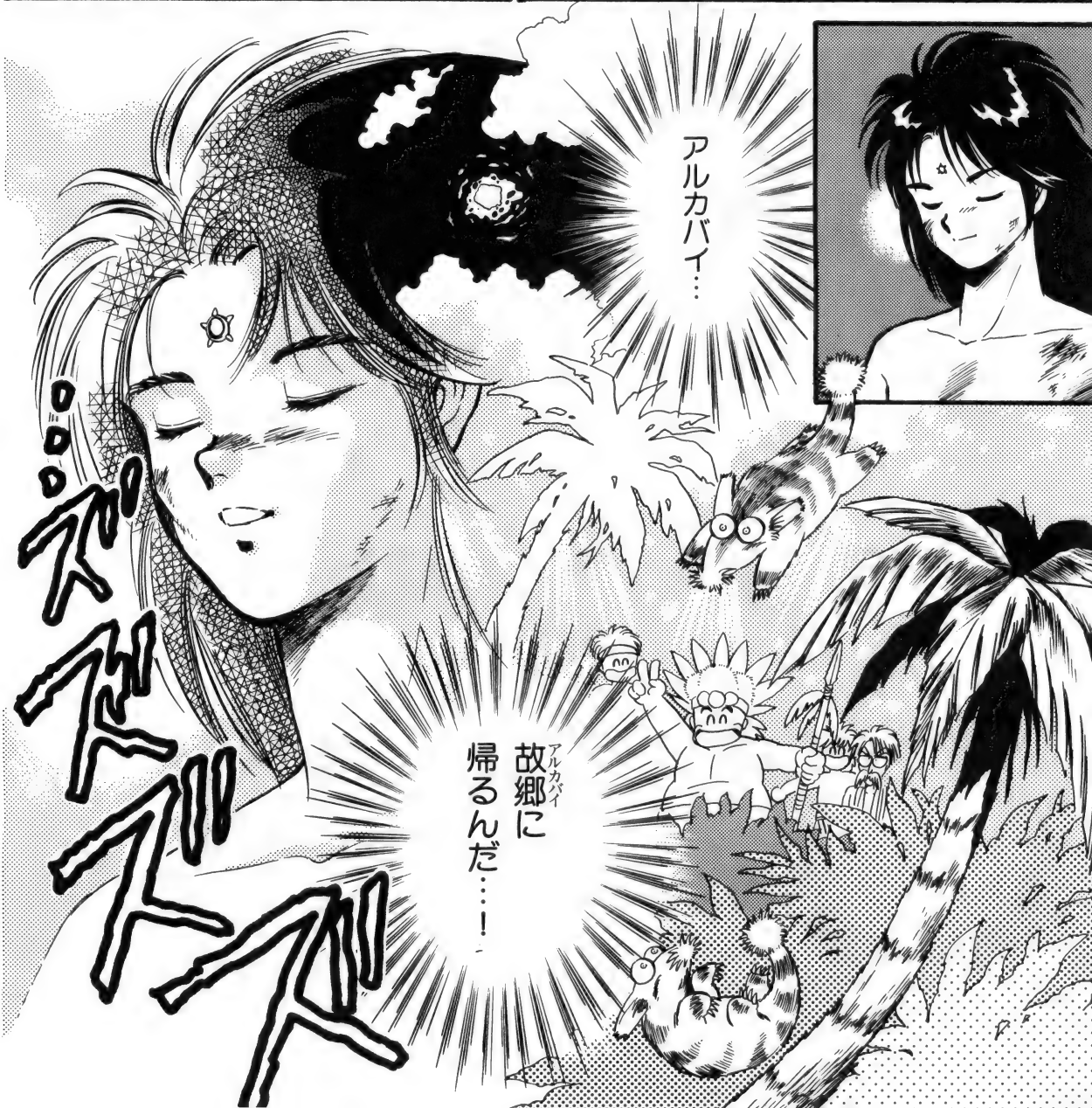
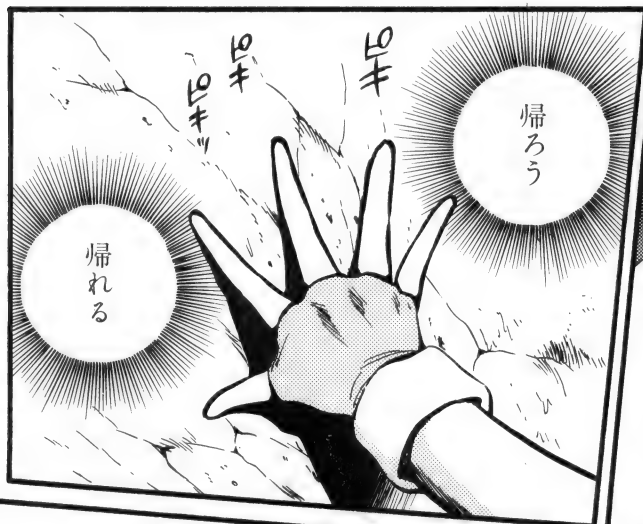
あ…ありがとう
ございます
ウェイカ・バーンさま…

パタン

王子
あなたは
アルカバイの大地を
捜さねば
なりません
額の星を
呼ぶ方へ
お行きなさい
オスト・ラコンが
目覚めるより
早く
アルカバイの大地を
捜すのです
お気を
つけて〜〜〜

あのバカーっ!!!
ぎゃーっ!
がしっ!
どこ持ってんの
離してよーっ!!
じたばた
そうはいくか!
俺の
コロンコがっ!!

うわああああ
コロンコーっ!

ザ

ドミンゴ しっかりつかまっているんだ！
おうっ!!
ズズ
この揺れは…
ズズズ…
島が沈むぞ!!
ピピピピ～～っっっ!!
だめっ！
ゴボ
ゴボ
ズバ
いけえ──っ!!

島の帰巣本能
そして
本島の呼びかけが
島を飛ばすんです
さあ王子
あなたも
アルカバイ島を
思い浮かべて！
アルカバイ…
故郷に帰るんだ…！
ズズズズ

島を飛ばすのは
そんなに
難しいことでは
ありません
気持ちがひとつで
ありさえすれば…
ペタ
ピキ
ピキ
ピキッ
帰ろう
帰れる
ズルズルズル…
帰ろう
帰ろう
アルカバイ
帰ろう
私自身の
元へ
わーっ
帰れる
帰ろう
帰れる
アルカバイ

アルカバイの大地を裂き

オスト・ラコンの魔力を得た男…!

闘いはこれからです!

すべては時間の勝負…

まずこの一(いち)の島をアルカバイ本島に一刻も早く戻さなくては…

島の戻しかた知ってるんだね!

オレどーしよーかって心配しちゃったちょびっとだけど

どうやるんだ?

飛ばすんです

ドミンゴ君も一緒にアルカバイ島へ来なさい

アルカバイ島はにぎやかだぞ!

ええっホントに!?

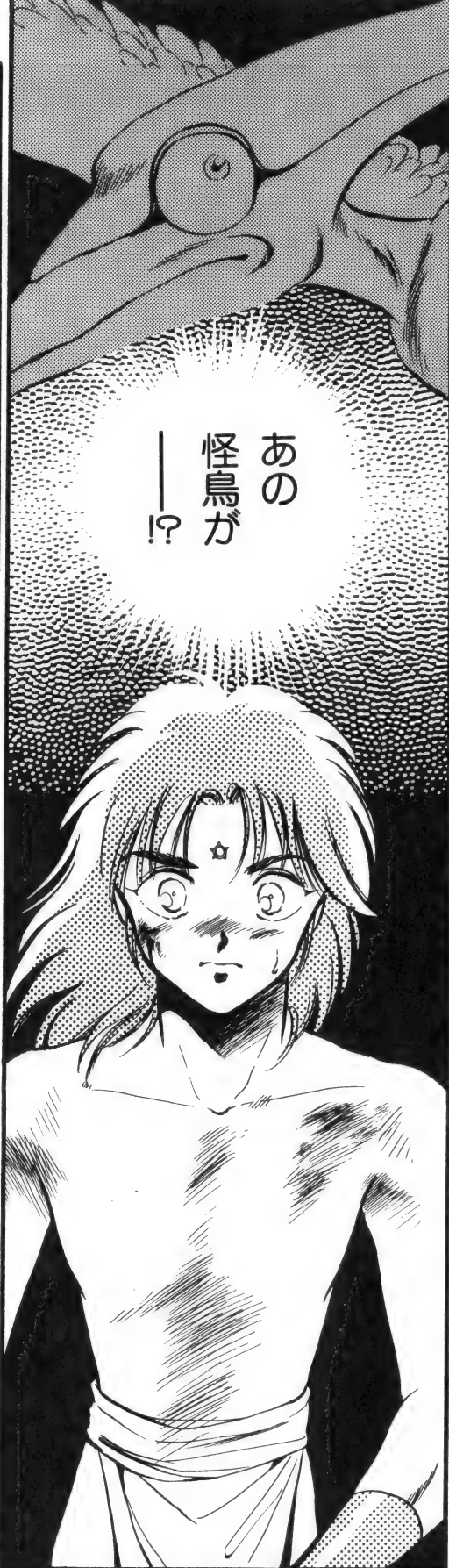
いままで私を燈台に封じ込めておいたことは水に流す

その子たちのためにもな

そうだよ！
ホントはこんなとこにいたくなかった!!
ひとりはいやだ！ひとりは寂しいっていったのに
あのウェイカ・バーンは…！
ウェイカ・バーン！
そいつは誰だ？
なんで俺の邪魔をする!?
あれは人であり……
人でなく……
邪神オスト・ラコンに魂を売り渡した男です！

あの怪鳥が——!?

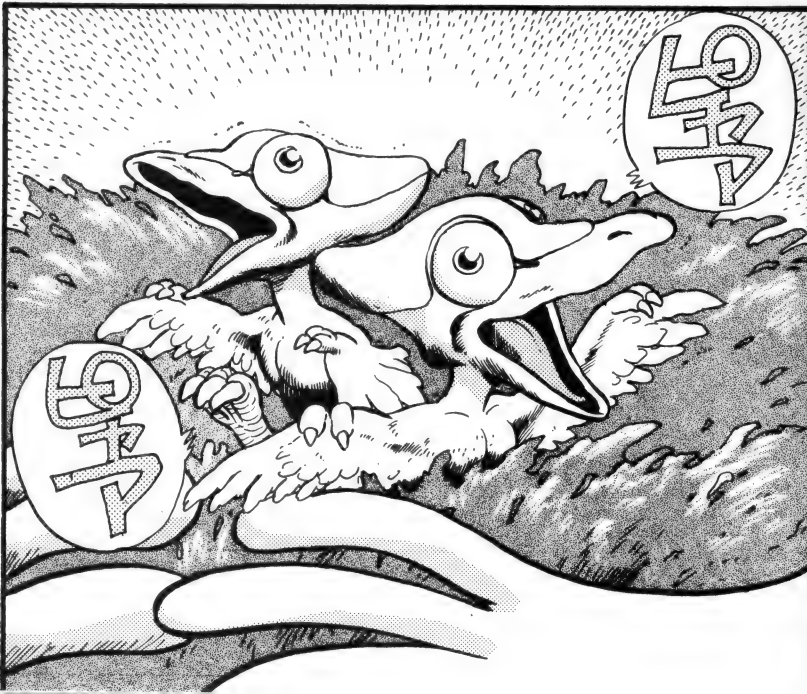
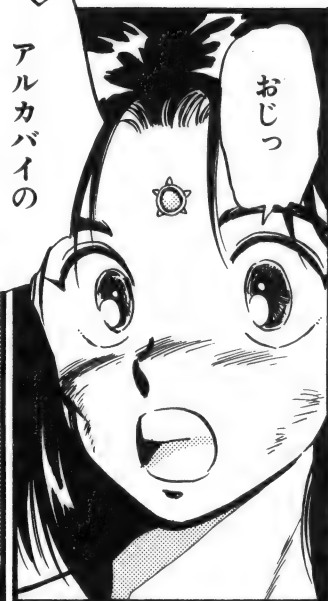
ドミンゴ…
俺…

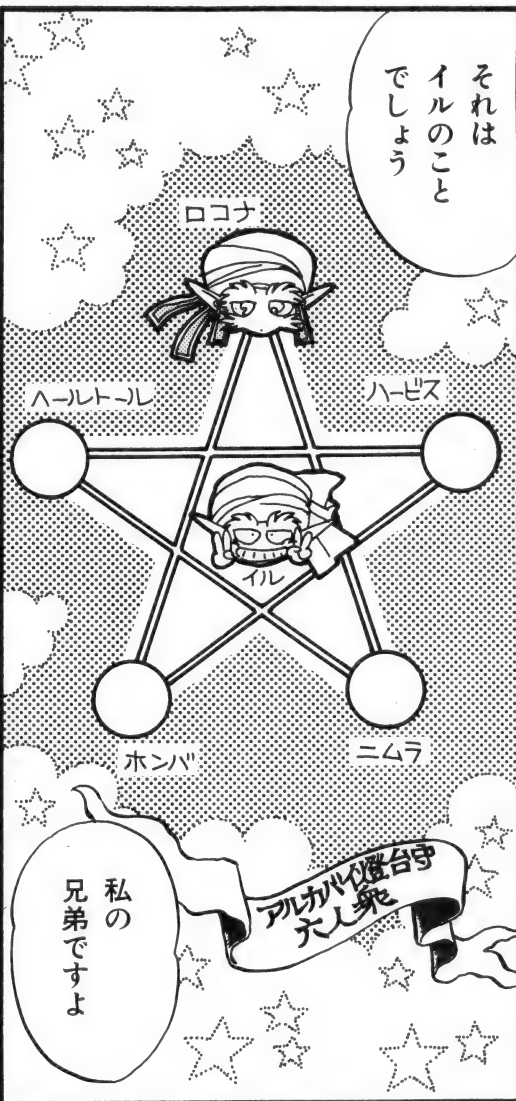
ドミンゴ
君は利用されただけだろう?
闘うしかやることがないから闘っただけだね?
ホントはとても平和的な種族なんだから…

八百年前
この島に送られてから
俺はずっとひとりだった
アルカバイの王子が
来るのを
ひたすら待つ毎日
そのうち毎年
鳥が卵を
生み育てに
来るようになって
この季節が
なにより
楽しみだった
それが今日は
エサを獲りにいった
親鳥が朝から
ずっと帰ってこない！
いままで
こんなことは一度も
なかったのに…！
じゃあ…
じゃあ…
親鳥は、飲み込んだ半消化のエサをヒナに与える。

それ以上近づくな!!

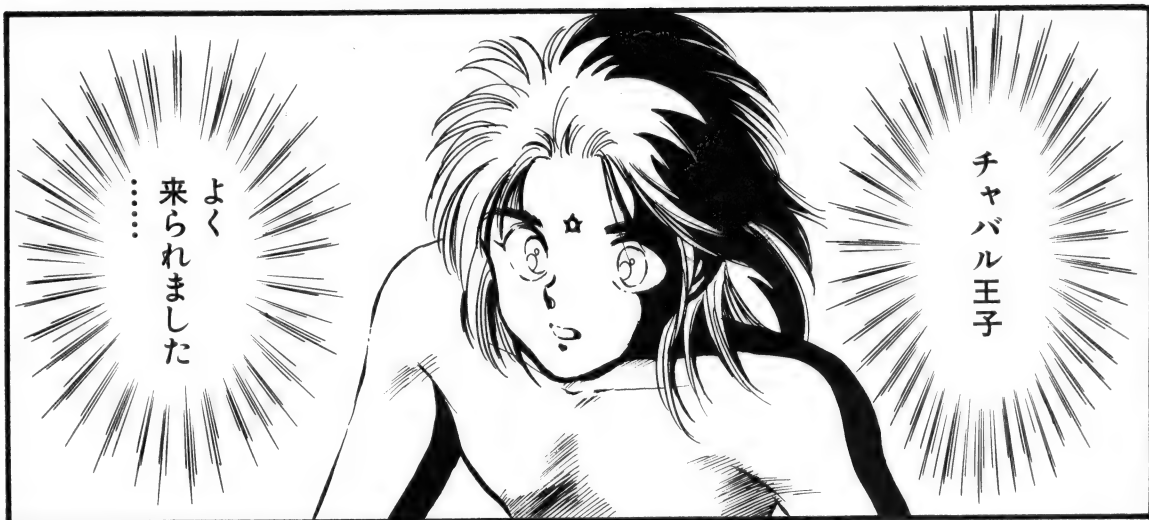
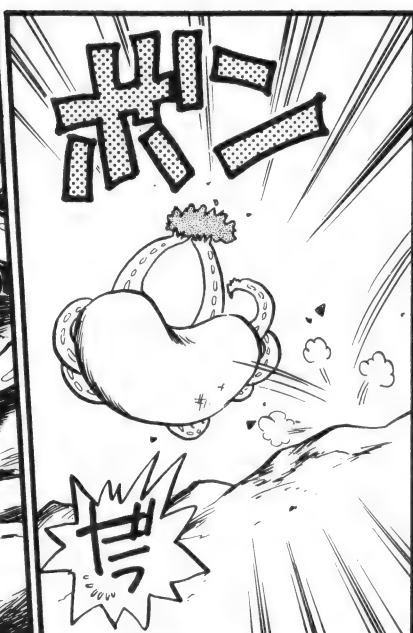
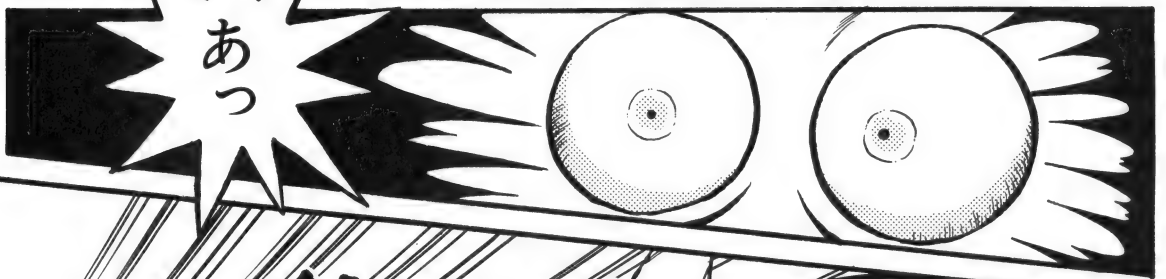
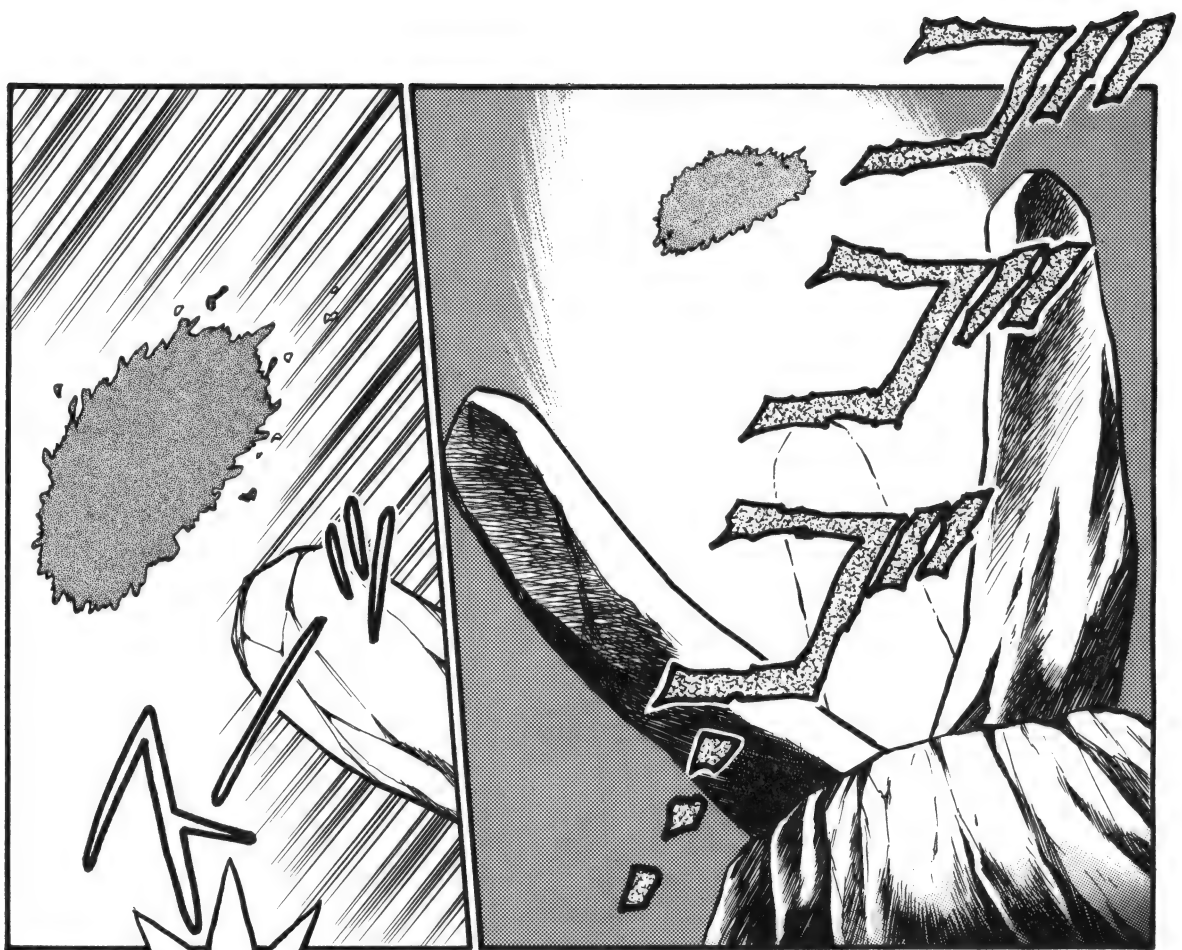
このコ達だけには手を出させないぞ！

親の留守になにかあったとなりゃあ

このドミンゴの名がすたるわ！

おじっ
アルカバイの星をくれたおじさんじゃないかーっ！
やだなーっ先まわりして待ってたなんて人の悪い！
おじさんじゃありません

それはイルのことでしょう
ロコナ
ヘールトール
ハービス
イル
ホンバ
ニムラ
アルカバイ灯台守六人衆
私の兄弟ですよ

そういやあのおじさんはこんなに上品じゃなかったもんなー
ふあっはっはっはっ
そうでしょそうでしょ！
どこが上品なんだ？

……ドミンゴ
君はもう闘えまい

燈台守のロコナ…
ニコッ

チャバル王子
よく来られました……
私は絶対神イアティルスより
この燈台をおあずかりしている者

ボン
ぜっ
おお…
無事でよかった…
こらーーっ チャバルーーっ こっちこいーっ!!
そのタコはやっつけたんだからもういーじゃない!
チャバルーっ!!

ゴゴゴゴ
ヘ
あっ
ポロッ
ずざざざん!

ゴゴゴゴ…
この上まだ化物が出てくるってのかよ!?
みんなプリオーラだけは死守だよ!
死守!!

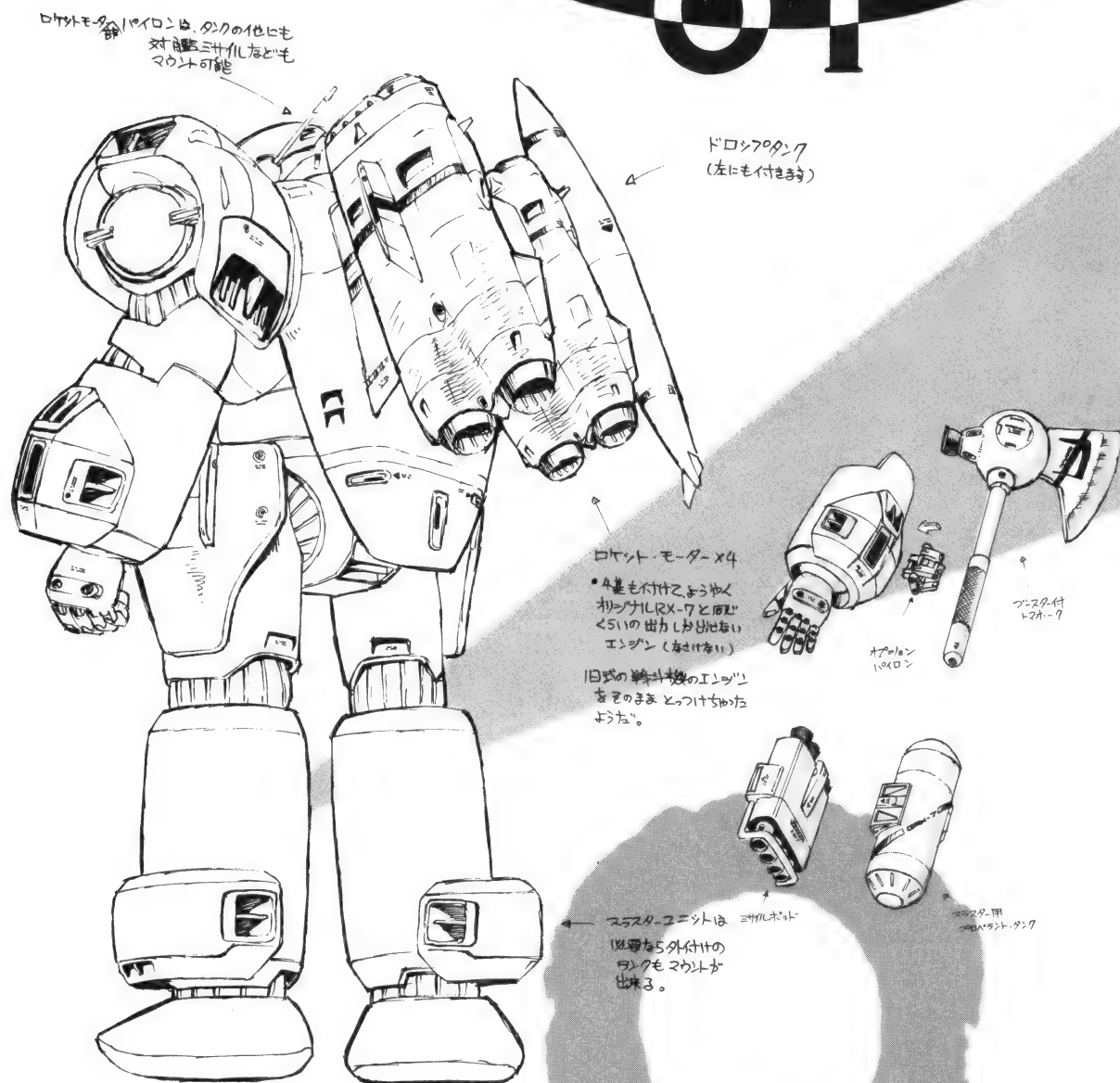
ルーンワース
星の勇者
謎の男ウェフィカ・バーン
仮面の下には、はたして
どんな素顔が……?
Rune Worth
Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.
1989 © T&E SOFT
迎 夏生
世界設定/T&E SOFT
第5話 奪回! 一の島

GRX-7用 ビームガン

一時中止されてしまいかけたが、エンジニアのひとりが倉庫の片隅に放置してあった2機のF401戦闘機に目を付けた。早速機体後部をぶった切って強引にマウントに載せてみたところ、何とか目標の推力を達成することができたのだった。(後に、虎のマークのF401のパイロットが無残な愛機を発見して大騒ぎになったが……)

その後のテスト結果は良好で、4発のロケットモーターを吹かして加速する様は、すばらしく、テストフライトのチェイサーであったサンダーセプターなどあっという間に置き去りにしてしまったほどである。しかし、この現代最強の戦闘機といえるGRX－7ではあるが、あえてオリジナルRX－7と比べてしまうと、追加ユニットで機体重量が大幅に増えてしまったために推力比は低く、機動性能は著しく劣っているといわざるをえない。

TYPE：GRX

NeXT-WORLD TECHNICAL-INDEX 01

GRX−7は、土中よりサルベージされたマシン兵器RX−7型を現行技術によってリファインしたものである。マシン兵器をつくり上げた技術の多くが失われて久しい今日であるから、リファインといっても事実上は、欠損したり、理解できないパーツ類を現行の物で間に合わせた、というほうが正しい。複雑極まりない慣性姿勢制御システムの再生は見送られ、単純なガススラスターユニットの外付けに置き換え、航法管制装置などもサンダーセプター用のものに改められた。胸部の追加装甲は腐食して脆(もろ)くなってしまった装甲の防弾性の向上と剛性の不足した内部フレームを補う役割も合わせ持っている。サルベージ時点で推進用のロケットモーターユニットは付属していたが、仮に再生したとしても信頼性が疑問視されたために代用エンジンを使用することになった。しかし、用意されたエンジンでは必要な推力を発生することができず、再生作業は

デザイン：AIN

（左ページへつづく）

NeXT-WORLD TECHNICAL-INDEX 01

謎につつまれたNeXT GENERATIONの世界を、いま、明らかにする！　失なわれた科学力と、人知を越えた理力との交錯。君は、このTECHNICAL-INDEXを読まなければ追いつくことはできないのだ！

なに
このマシーン
兵器

みょ〜〜に
でかくない
か?

こっ、これはーっ! でもマリナはバカだからワケわかんないだろーな…。

次号1月号『あの方との再会♡いけいけ夢の修学旅行の巻』に 大ボケキーーック!!!

体育倉庫

じゅん―――おめーひでーやっだなー

えっ

なにを言ってるの？スズコさん

あれじゃマリナが一人で悪者じゃねーか

あの時はあれしか止める方法が思いつかなかったのよ

でも　おかげであれだけでおさまったでしょ

そりゃまそーだけどよー

ところでマリナはどこいったんだ

？

みんなもうやめてっ!
マリナは悪くないのよみんなわたしが…わたしが悪いの…
うるるる…
アラシさん…そうやってこのおまぬけな子をかばう気持ちはわかるけど…
かばったからってこいつのまぬけはなおらないわっ
ドカ
ドカ
ドカ
あっ
あーん
もうやめてっ
ガバッ
わたしがよーくいいきかせとくから
しょしょーがないわね——
そうまで言うんならゆるしてあげるわ
さーいこ
うん

★連載第一回から早くも担当の胃に穴をあけそうな、そうま先生にはげましのお便りを!!
〒102千代田区九段南4—7—16市ケ谷KTビル
コンプティーク編集部気付そうま竜也まで!!

お前ら3人は連帯責任として

衝撃で崩れた体育倉庫のそうじだっ!

とほほ…

あんたのせいで

ヘタしたらわたし達けしとんでたのよー

バキ
ドカッ
ボキャ
ドゴッ

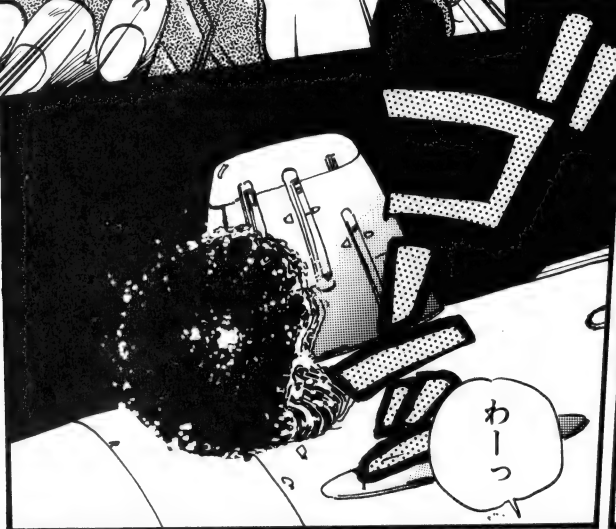
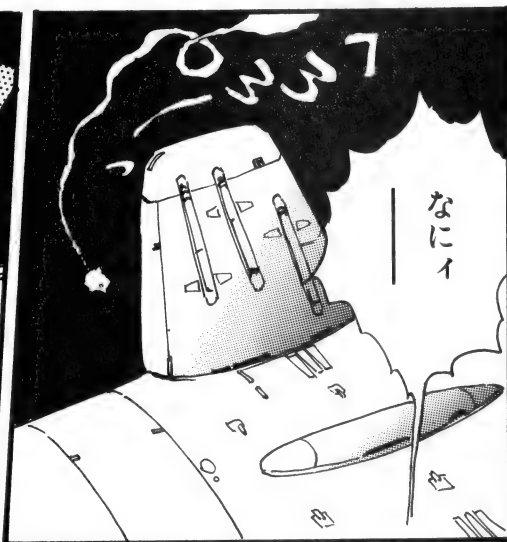
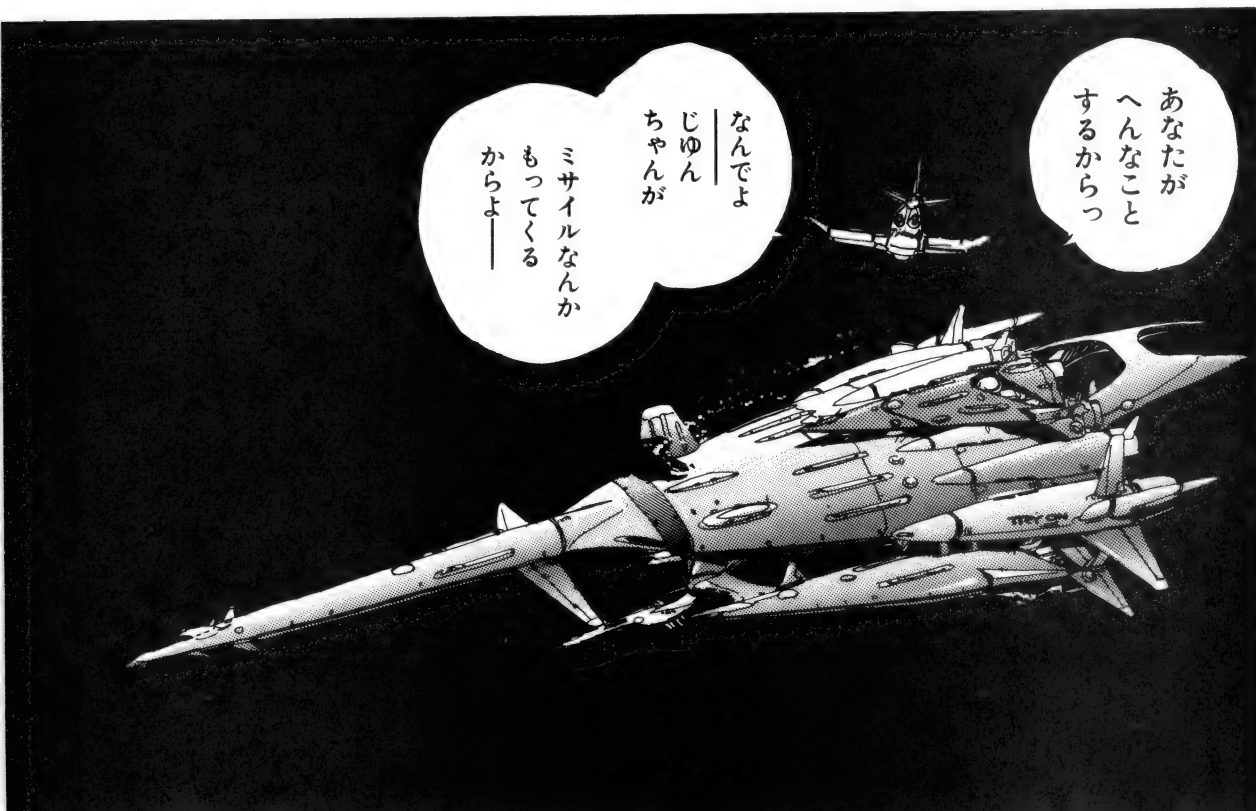
わーん なんでよ—

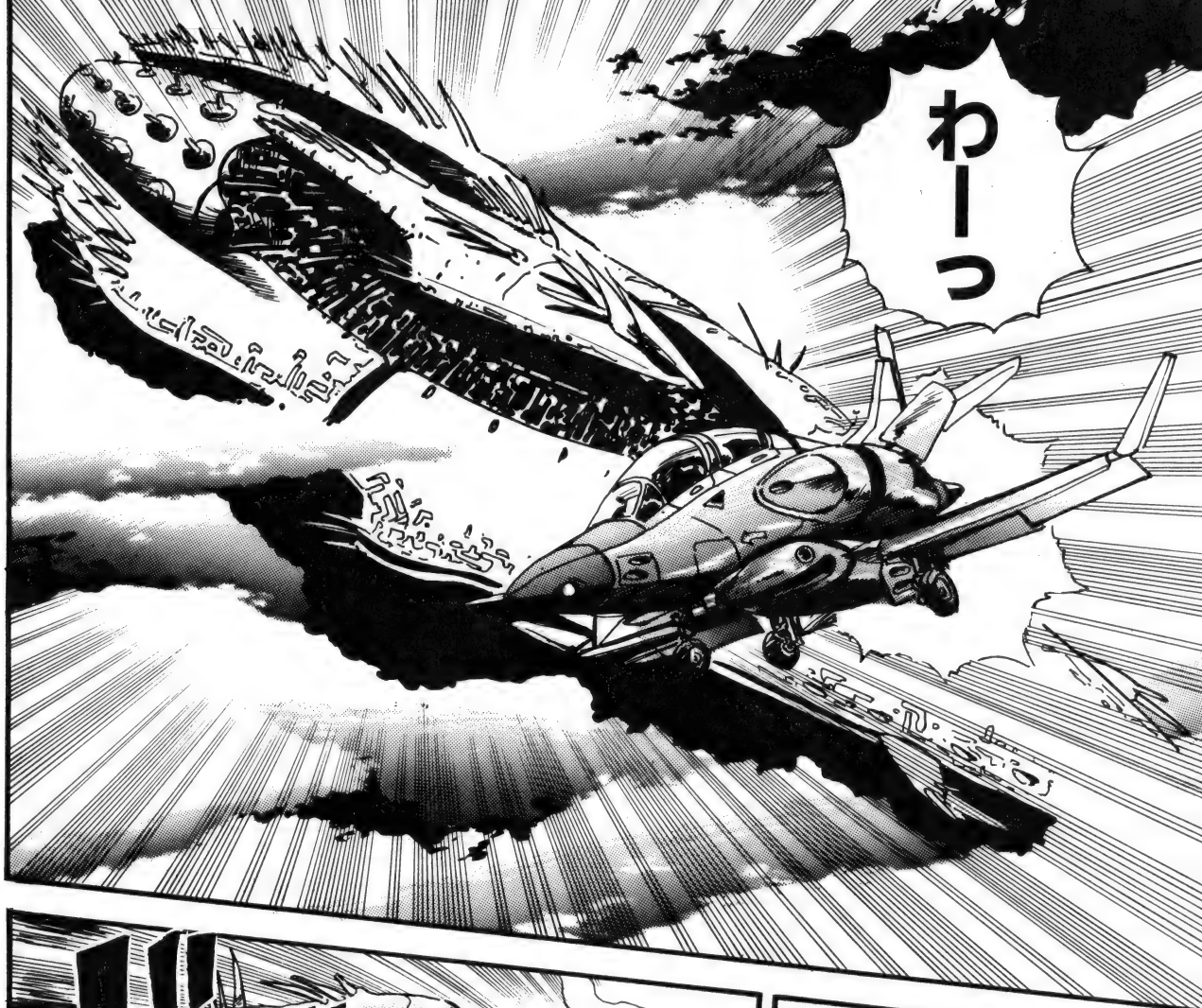
ハヤミ・マリナ ムラマサ・スズコ アラシ・ジュン この3名は 残れッ

他の生徒は 教室にもどって 次の授業の 準備だ

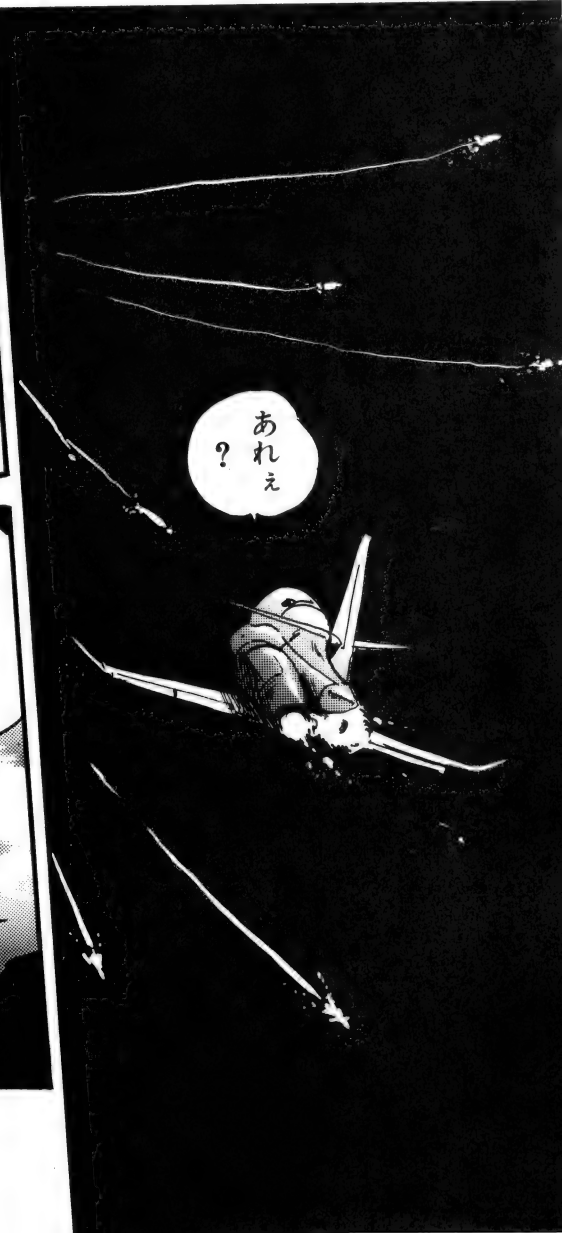
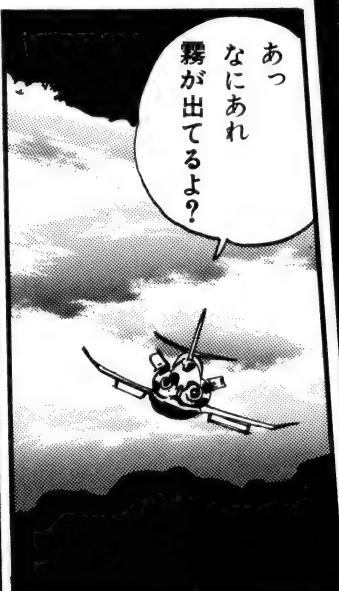
まったく お前らは 毎回毎回………

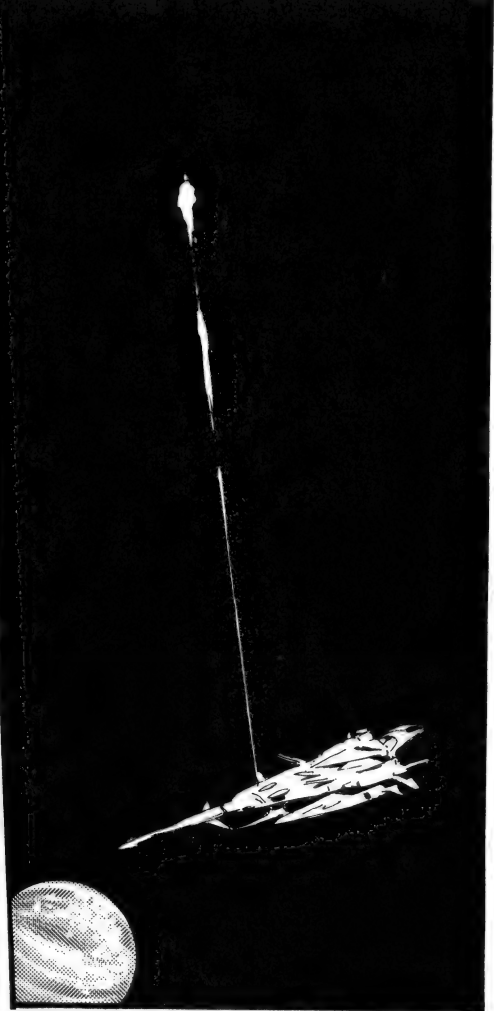
ま幸いにも 消し飛んだのが 無人の格納庫 だったから いいものの…

シリウス艦は レーダー圏外へ 9号機も 健在です
そ そうか よかった…
はーっ
で でも 超小型の 重力縮退弾が 本艦に！
あらら〜
なにィ——
わーっ
あなたが へんなこと するからっ
なんでよ—— じゅんちゃんが ミサイルなんか もってくるからよ——

たーーっ
ドッゴゴオオオ
じゅんちゃん
みさいる
はー？
あ〜〜
わーっ
どこどこ
あれっ
？
は…
発射
スイッチ
押しちゃっ
たわ
えーっ
あっ
あそこよ

だめ
よけられ
ない
だっ
だめだよ
こわしたら
アンテナを
破壊しま
しょう
えーっ
なんで
ミサイルが
あんのー
シリウスの
人におこ
られるよっ
マリナッ
よしなさっ
きゃー―っ
わっ
うひゃーっ

わーっ
ドゴッ
マリナッ
操縦
替わりなさいっ
ガコッ
操縦
砲撃
電探
あっ
えっ
ジュンちゃん
前前っ！

※エーテル雲は肉眼では見えないが、特殊処理を施したシールド越しに確認できるようになっている。

おい
ジュン、マリナ
聞こえるかっ
あらら一っ
ダメだ
これゃ
なにが
ダメなんだ
ムラマサっ!
準光速飛行に
入ってるんで
電波障害で
通信不能
で一一一す
うきゃあっ
あれぇ
?
みんな
もどって来るよー
どおしたんだろ?
へんねー
ちょっと
減速して
みましょう
あっ
なにあれ
霧が出てるよ?
あっ通信
もどりました
よし
9号機
聞こえるか
すぐもどって
こい!

今回は何も問題を起こさなければいいが…
クマガワ教官っ白井コーチから最優先緊急通信が入ってます！

なんだーどうしたあーっ！

すぐ近くにエーテル雲が拡がってる
おそらくシリウスの偵察機じゃ！
1年コーチ シライ・キヨヒコ
これゃいかん
ニアミスをさけるため全機帰投させろ！
はいっ

ハヤミ・マリナ アラシ・ジュン 発進準備 終わりましたーっ
航空管制ルーム
すいま せーん 先生！
おうっ 早く席に つけっ！
I-B組実技担任 クマガワ・ゴンゾー
9号機
発艦 しまーす!!
訓練宙域は 座標 32-12-56
了解
最大速で 向いまーす

まったく あなたのせいで 私達まで へんな目で 見られてるのよ
あれっ?
ゴウン
ゴウン
なにこれ ——
あーっ わたしのよ さわらないで

これはいったい……
きょろきょろ
他のみんなは全員ちこくっ!?
あれを見ろっ!!
あらっ
あの時計えらく進んでるね
おめ——のが遅れてんのっ!
ずりずり
えーっうそだ
先生っハヤミ・マリナただ今登校しました
あーんせっかく連続39回のチコクにピリオドを打とうと思ったのに——
あーんやめて——こんな明るいうちからはいやーっ!!
てめー人が聞いたら誤解するだろっ
ガコーンッ
やっと来たかっ!さっさとつれてこい
はいっ
さあとっとと着がえろ!
あーっ

ひょっとして
これは恋の予感…？
よーかん？
よーかんはよーかんで
食べなさいっ！
アハハーーーッ
おもしろーーい
あっ！
きたわ
おっせー
なーー
マリナの
やつ…
朝から
いいギャグが
出来たわ
ナーーイス
すててー
ナイスと
言っても
何にも
ナイす！
あれっ
だれも
いない!?
アラシ・ジュン18歳
ムラマサ・スズコ16歳

ごめんなさーい
ポイッ
ひーん
だだだっ
あっ……!!
ボテッ
わっ
か…
かわいい……
カポ
あーんどーしよー
ててて一っ
大変なことを知ってしまつたわーーっ!
きっとあの方若ハゲだってこと秘密だつたんだわ
でもっでもっ素敵だつたわっ
ホテッ
わきゃ
し……ん
なんだなんだ
しょだんじゃねーか

！

あっ 美形っ!!

ドドーン!!

いたた〜〜〜

だっ 大丈夫？…

うん

!?

？

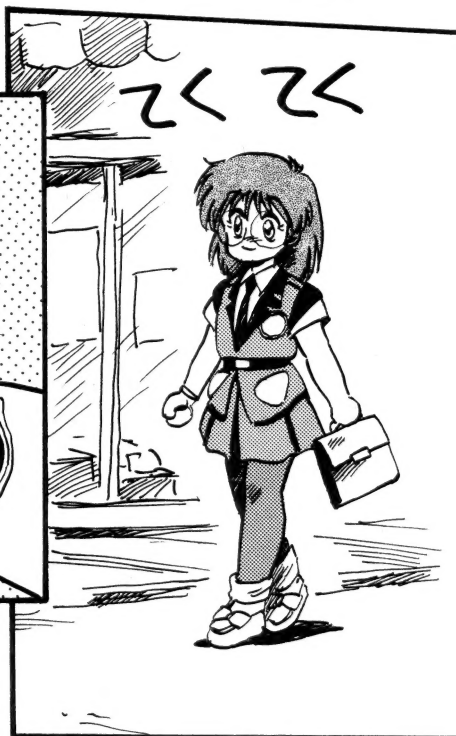
なんだこりゃ

ひょい

てくてく

それにしても こんな朝早くから 学校行くなんて ひさしぶりねー

銀河連邦軍付属
沖縄宇宙高等学校第７分校１年

ハヤミ・マリナ　15歳

トップをねらえ!
NeXT GENERATION
時代を超えて
新たな語り部が生まれる!
真のNeXTを知る者は
まだ誰もいない
STAGE・1
シリウスとの第2種接近遭遇・
出会いは恋の予感!?♡
作画 そうま竜也
原作 GAINAX・渡辺満里夫兄弟
©GAINAX(協力㈱バンダイ、ビクター音産㈱)

■対応機種
PC-98シリーズ(但し、XAは除く) MSX2
PC-88 SR/FR/MR/TR/FH/
MH/VA/FA/MA
定価 8,800円
私が夢中にしてあげる
シリーズ第三弾 新登場
天使たちの午後III
JAST SOUND Plus
PC8801SR以降対応 定価8,800円
CRISIS(クライシス)は、多人数でプレイでき、人間どうしの駆け引きを楽しめるように作られています。全体的にシナリオを大切にして、それをどれだけリアルに表現するかを追求しました。
CRISIS
アドベンチャーシミュレーションゲーム クライシス
安全
業務拡張につき
スタッフ募集
プログラマ
グラフィックデザイナー
JAST
大好評絶賛発売中
天使たちの午後・II
番外・II
定価 7,800円
天使たちの午後II
—美奈子—
定価 7,800円
価格には消費税は含まれておりません。

©Kadokawashoten 1989　凸版印刷株式会社　Printed in Japan　T4911397712536　雑誌13977―12